

**El cómic como recurso didáctico en el aula de E/LE con estudiantes de  
Malasia**

**Autor: Maria Gabriela Marinescu**

**Dirigido por: Dr. Moisés Selfa Sastre**

**Máster en Enseñanza de Español para Inmigrantes**

**2017 - 2018**

**Facultad de Letras de la Universidad de Lleida**

**Trabajo final de Máster**



## **Agradecimientos**

Gracias a mi familia y en especial a mi marido Miguel, por creer en mí, por ayudarme y por apoyarme en los momentos más difíciles de mi vida.

Agradezco a todos los profesores que caminaron a mi lado durante este arduo trayecto.

Agradezco especialmente a la coordinadora del máster, Dr. María Ángeles Calero Fernández por despertar en mí el interés de seguir estudiando este máster y por compartir con nosotros sus conocimientos y su vasta experiencia en relación con este tema.

Y por último, agradezco de todo corazón a mi tutor Dr. Moisés Selfa Sastre por ayudarme a llegar hasta aquí, por ser un símbolo de paciencia y profesionalismo, y por haber estado siempre ahí cuando se le necesitó.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
1.1. Motivación .....	6
1.2. Objetivos .....	7
1.2.1. Objetivo general .....	7
1.2.2. Objetivos específicos .....	7
1.3. Pregunta de investigación e hipótesis .....	8
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
2.1. ¿Qué es el cómic? .....	9
2.2. Aproximación terminológica .....	11
2.3. El lenguaje del cómic.....	12
2.4. Géneros del cómic o historieta.....	15
2.5. La literatura y el factor afectivo en la enseñanza de lenguas.....	17
2.5.1. La comprensión lectora y escrita.....	19
2.6. Rentabilidad del cómic como herramienta didáctica .....	20
2.6.1. Estudios de caso .....	22
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>24</b>
3.1. Tipo de investigación.....	24
3.2. Población.....	25
3.3. Los cómics en CHIS .....	26
3.4. Técnicas para la recolección de datos .....	29
<b>4. PROPUESTA Y ANÁLISIS DE DATOS.....</b>	<b>30</b>
4.1. Análisis de datos .....	36
<b>5. CONCLUSIONES .....</b>	<b>55</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>57</b>
<b>7. APÉNDICE .....</b>	<b>61</b>
7.1. Formulario de consentimiento del participante.....	62
7.2. Fondos y datos de circulación de la biblioteca de CHIS .....	63
7.3. Lista aproximativa de datos de circulación de los cómics según el código.....	64
7.4. Anexo 1 – Encuesta .....	65

7.5. Anexo 2 – Resultados encuesta.....	67
7.6. Anexo 3 – Prueba diagnóstica.....	74
7.7. Anexo 4 – Actividad 1 .....	79
7.8. Anexo 5 – Actividad 2 .....	83
7.9. Anexo 6 – Actividad 3 .....	86
8. Anexo 7 – Actividad 4 .....	89
9. Anexo 8 – Colorea y crea tu propio cómic .....	92
10. Anexo 9 – Actividad 5/Prueba final .....	93
11. Muestras actividades trabajadas.....	95



## **RESUMEN**

El cómic como recurso didáctico en el aula de E/LE con alumnos de Malasia es un estudio realizado con el fin de que los alumnos de la institución educativa Crescendo Help International School (CHIS) puedan mejorar sus habilidades y fomentar la comprensión lectora y la expresión escrita a través de las actividades propuestas haciendo uso del cómic para la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera. Además, a través de este trabajo se quiere comprobar si el uso del cómic en el aula de E/LE resulta ser un material válido al mismo tiempo que una herramienta motivadora y potenciadora del proceso de aprendizaje de E/LE.

**Palabras clave:** cómic, español como LE, literatura, motivación, MCER.

## **SUMMARY**

The comic as a teaching resource in the E/LE classroom with students from Malaysia is a study carried out so that students of Crescendo Help International School (CHIS) can improve their skills and encourage their reading comprehension and written expression through the proposed activities using comics for teaching and learning Spanish as a foreign language. In addition to this work, I want to check if the use of comics within the E/LE classroom turns out to be a valuable material, as well as a motivational and empowering tool for the E/LE learning process.

**Keywords:** comics, Spanish as LE, motivation, literature, CEFR

## 1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de las siguientes páginas vamos a abordar el tema del cómic y su viabilidad didáctica en la enseñanza del español como lengua extranjera.

Los cómics, “como el cine o la publicidad, forman parte de nuestras vidas, sin embargo, se consideran un producto banal y sin importancia, cuya finalidad es, sin más, la de entretener”, según explica Alonso Abal (2012:5). En general, este tipo de texto literario suele estar asociado con la literatura infantil pero hay que tener en cuenta también los posibles beneficios que puede aportar a la hora de usarlo en el aula, tanto con niños como con jóvenes y adultos, en el proceso de adquisición de segundas lenguas.

Como señala Rojas (2004), “su magia, su fantasía y su humor tienen tal capacidad de penetración en la imaginación que las historias que cuentan y los personajes que los habitan forman parte de la vida de sus lectores, con los que se crean hasta relaciones afectivas: los niños coleccionan las historias de sus héroes preferidos, compran pegatinas para sus cuadernos y mochilas o llevan camisetas y pulseras con sus figuras”.

Aunque el Marco Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) - Capítulo 4: *El uso de la lengua y el usuario o alumno*, punto 4.6.2. *Tipos de texto*, página 93- hace referencia a las *tiras cómicas*, y que el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* lo recomienda a partir de un nivel B1, no son muchos los que realmente lo usan como recurso didáctico en aula de E/LE.

Por lo tanto, y partiendo del interés por conocer la efectividad del mismo, este trabajo se centra en el uso del cómic en la enseñanza del español, enfocado al desarrollo de la comprensión lectora y la expresión escrita.

### 1.1. MOTIVACIÓN

El motivo de escoger un tema como el cómic surge del interés por encontrar una herramienta didáctica que facilite y motive a los estudiantes de Malasia en la adquisición del español como lengua extranjera.

¿Por qué el cómic y no otro recurso didáctico? Debido a la diversidad de los alumnos (malayos, chinos, indios, japoneses, coreanos, singapurenses, vietnamitas, tailandeses... etc.) que hay en el colegio internacional donde trabajo, y tras ver a muchos de mis estudiantes leyendo cómics tanto en inglés como en su propio idioma, decidí que este

era un tema muy interesante de investigar para mi trabajo final de Máster, ya que podía validar el interés por parte de los alumnos con respecto al tema.

Si todo esto lo tomamos en consideración, tal y como lo menciona Miravalles (1999: 174), el cómic “constituye uno de los medios más completos” y “un método pedagógico muy eficaz en la enseñanza de la Lengua”, ya que conecta con *las necesidades e intereses reales de los alumnos*, factor que se echa en falta, según él, en muchas de las salas de enseñanza.

Además, Wilson (2013:8) considera que para los alumnos es más fácil seguir el progreso de una historia ya que los cómics se presentan en marcos secuenciales.

Basándome en esas ideas, me surgen las siguientes preguntas: ¿es el cómic un instrumento didáctico que puede motivar a los alumnos en la ardua tarea de adquirir una lengua extranjera? ¿Los alumnos pueden mejorar sus habilidades en comprensión lectora y expresión escrita a través del uso del cómic en la enseñanza de E/LE?

A raíz de todo esto, sostengo que la lectura de cómics puede ser una herramienta didáctica eficaz y motivadora para desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes de E/LE.

## **1.2. OBJETIVOS**

### **1.2.1. Objetivo general**

El objetivo general de esta investigación es evaluar el efecto del uso del cómic como herramienta motivadora y potenciadora del proceso de aprendizaje de E/LE con grupos de estudiantes del quinto grado del colegio CHIS.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

Como objetivos específicos de investigación menciono:

- a. Diseñar actividades centradas en la comprensión lectora y expresión escrita en la que el uso del cómic sea el instrumento principal.
- b. Desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes a través de las actividades propuestas.

c. Evaluar el nivel de habilidad de los alumnos en los parámetros descritos antes y después de las actividades propuestas.

### **1.3. Pregunta de investigación e hipótesis**

¿Qué instrumento didáctico puede usarse con los estudiantes de primaria en Malasia que motive y potencie el aprendizaje de español como lengua extranjera?

Hipótesis: El cómic, como herramienta didáctica, resulta motivador y permite a los estudiantes mejorar sus habilidades en la comprensión lectora y expresión escrita.

Para ello, la estructura del trabajo se divide de la siguiente manera:

- El Marco Teórico se divide en seis capítulos. En el primero se hace una introducción sobre qué es un cómic, seguido de una aclaración terminológica del concepto mismo, continuando con una breve descripción sobre los elementos icónicos y literarios, y sobre los componentes narrativos del lenguaje del cómic.

Se expone también la variedad de géneros del cómic que podemos encontrar hoy en día, y se presenta la importancia de la literatura, del factor afectivo y de la lectoescritura en la enseñanza de lenguas. Se hace también una valoración del medio, exponiendo las ventajas del uso del mismo como herramienta didáctica en el aula de E/LE y algunos estudios de caso relacionados con el tema del cómic.

- Metodología - En este capítulo se hace una breve descripción sobre el tipo de investigación, seguido de una clasificación de la población con la que se va a trabajar, continuando con las estadísticas de préstamo bibliotecario en CHIS y acabando con las técnicas de recolección de datos.
- Propuesta y Análisis de datos – En esta parte del estudio se presentan las cinco actividades con las que se trabajará durante esta investigación, así como también el análisis de los datos después de implementar dichas actividades.
- Conclusiones – En la última parte del estudio se validará la propuesta didáctica teniendo en cuenta los datos obtenidos a través de las actividades trabajadas en la clase como también basándome en otras investigaciones y teorías sobre la utilización del cómic como recurso didáctico realizadas por terceros.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. ¿Qué es el cómic?

Los cómics surgieron hace mucho tiempo, en la Antigüedad, donde las imágenes se usaban para describir diferentes actos, siendo dibujadas en las paredes para relatar la historia que se quería comunicar a los descendientes de aquellos que las hubieran plasmado en dichos muros.

Barrero (2002:2) afirma que los teóricos de la comunicación mostraron un interés por las “*alehuyas*” (*laminas ilustradas con texto al pie*) a partir del siglo XVI, aunque “la narrativa gráfica ya existía en las paredes del milenario Egipto”. Según el autor, más tarde, en el siglo XVII, apareció el periodismo popular que se basaba en historias reales, y en el siglo XVIII surgió la propaganda política usando las viñetas con bocadillos en las publicaciones durante las Guerras Napoleónicas.

Poco a poco, la evolución de los cómics registró una media de crecimiento y en el siglo XIX fueron publicados los cómics, con contenidos satíricos y cómicos, en los periódicos de Estados Unidos. Las tiras cómicas aparecieron después, convirtiéndose en un tema acogido por todos los periódicos.

“El tebeo pasó a aparecer en los periódicos en forma de tiras, generalmente, en blanco y negro, o en dos colores” (Duraó, 2004:15).

La mayoría de los autores opinan que el cómic surgió a finales del siglo XIX con la publicación *The Yellow Kid* de Richard F. Outcaul en 1895, siendo considerado como el primer cómic, publicado en el suplemento del periódico New York World, y con gran éxito entre sus lectores.

Años después, William R. Heast fundó su primera agencia de distribución y el cómic se convirtió en un producto independiente.

Tras la Gran Depresión en 1929, la historieta estadounidense sufrió un cambio temático y estilístico, marcado por las tiras de aventuras como *Tarzán* de Burne Hogarth, *Príncipe Valiente* de Harold Foster, *Superman* de Jerry Siegel y Joe Shuster, y *Batman* de Bob Kane.

Mientras tanto, en las revistas franco-belgas como *Junior* o *Coeurs Valliant*, se publicaba la historieta de aventuras *Tintín*, con el protagonista, del mismo nombre, creado por Georges Remi (Hergé).

En Asia, si no tenemos en cuenta las historias *Chojugiga*<sup>1</sup> del siglo IX y X, podemos afirmar que el cómic japonés surgió durante el *Período de Edo* (1603 – 1868) con los bien conocidos *Ukiyo-e*<sup>2</sup> grabados.

Katsushika Hokusai fue uno de los artistas que comenzó *las historias cortas* con dibujos, cuyos personajes eran *los samuráis*. Sus libros reflectaban los temas históricos durante aquel tiempo en Japón. En 1930, se lanza *Ogon Bat*, un superhéroe japonés creado por Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu, que apareció incluso antes que otros personajes tan icónicos como *Batman* o *Superman*.

“*El dios del manga*”, como suele ser llamado el autor Osamu Tezuka, fue el responsable del cambio temático y estilístico de las historietas, cambio que hace que nazca la historieta gráfica que revolucionó al mundo: *Shinkataragima (La nueva Isla del Tesoro)*.

En España, los cómics aparecen en 1865 con la publicación de la revista *Caricatura* y más tarde aparecen ediciones ilustradas como *El monitor infantil* y *Patufet*. En 1917 el cómic empieza a recibir más atención debido a las características de los dibujos publicados en la revista infantil *TBO*.

Para mencionar algunas de las obras más conocidas en España nos podemos referir a la revista *Pulgarcito* con los famosos personajes *Zipi y Zape* de José Escobar, y a las series de historietas *Mortadelo y Filemón* y *13 Rue del Percebe* de Francisco Ibáñez. En cambio, el dibujante de tiras cómicas más conocido en la lengua española es sin duda el argentino Quino y su obra *Mafalda*.

Pero, ¿qué es un cómic o historieta? ¿Cómo los definen los autores?

Según el Diccionario de la real Academia de la Lengua Española (DRAE), el cómic representa una “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”.

---

<sup>1</sup> Tipo de historia humorística japonés narrada sobre rollos de papel.

<sup>2</sup> Tipos de grabados denominados "Pinturas del mundo flotante" o "estampa japonesa", realizados mediante xilografía en Japón entre los siglos XVII y XX. (Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>)

Para McCloud (2005:9) el cómic representa “ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

Eisner (1996:5) menciona que “la historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea”.

Como señala Gubern (1972:107) el cómic es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.”

Milagros Arizmendi (1975:7) considera que el cómic “es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista)”.

Como ya podemos ver a raíz de lo anteriormente citado, y aunque haya diversas opiniones de varios autores con respecto al tema –y debido a la cantidad de tales, algunas de ellas no fueron citadas en este trabajo–, el cómic se percibe como un medio narrativo con un lenguaje propio. Con lo cual, y sintetizando todo lo anterior, definiré al cómic como *una cadena de imágenes con estructura narrativa que, a través de su historia, transmite sus propios mensajes al lector.*

## **2.2. Aproximación terminológica**

Debido a la diversidad de términos que se usan para designar la narración gráfica, en este apartado intentaré mostrar la amplia variedad de palabras que se usan a tal efecto, pero sin hacer una explicación exhaustiva.

- **El cómic.** Como ya he mencionado antes, el cómic según el DRAE representa una “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”, y se puede adaptar a todos los géneros.
- **El manga.** Es el término utilizado en Japón para denominar a la narración gráfica.

- **El tebeo.** Nombre que viene de la publicación española *TBO* fundada en 1917. Según DRAE, el tebeo es una “revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos” o una “sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase”. Cabe destacar el contraste tebeo-cómic, ya que el primero se refiere a un público infantil, mientras que el segundo, debido a la amplitud de géneros que abarca, tiene un público adulto también.
- **La historieta.** Denominación que se usa más en Hispanoamérica. Según DRAE, puede ser una “fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia” o una “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”.
- **La tira cómica.** Es una serie de dibujos que narran una historia humorística y viene de la palabra inglesa *comic strip*. Según DRAE, es una “historieta”.
- **Monitos o muñequitos**<sup>3</sup> Son términos utilizados en México aparte de las denominaciones historieta o cómic.
- **La novela gráfica.** Tipo moderno de historieta enfocada especialmente a un público adulto.
- **La viñeta.** DRAE la define como “cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”. Su etimología proviene de la palabra francesa *vignette*. Según el tipo de cómic, puede constar de una sola viñeta dentro de una serie de ellas en una misma página, mientras la macro-viñeta suele ocupar toda una página.

### 2.3. El lenguaje del cómic

Según Barbieri (1993:16) en la narración gráfica se pueden distinguir varios lenguajes:

- *Lenguajes de imagen:* analizan la relación entre la ilustración, la caricatura, la pintura, la fotografía y la gráfica.

---

<sup>3</sup> En la edad dorada, los cómics en México han tenido mucho éxito ya que “un mismo ejemplar era leído de media por cinco individuos”. (Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_M%C3%A9xico](https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_M%C3%A9xico)).



- *Lenguajes de temporalidad*: analizan las correspondencias con la poesía, la música y la literatura.
- *Lenguajes de imagen y temporalidad*: aborda la relación con el teatro, el cine y el cine de animación.

Por su parte, Aparici (1992) nos propone la siguiente clasificación: lenguaje visual, lenguaje verbal y signos convencionales.

Manuel Fernández y Oscar Díaz (1990) consideran que el cómic se divide en:

**1. Elementos icónicos** – teniendo en cuenta sus elementos visuales, tales como la viñeta y los planos.

**a. La viñeta** – se compone por una serie de líneas que demarcan el espacio del recuadro de secuencia del cómic.

**b. Los planos** - se clasifican en:

- Gran plano general: describe el entorno donde sucede la acción. Se usa en las primeras viñetas para describir el contexto de la acción.
- Plano general: en él se encuadra al personaje de la cabeza hasta a los pies. Es un plano que ofrece información sobre el contexto pero no hay muchas referencias sobre el ambiente.
- Plano americano: en él encontramos la figura del personaje hasta la altura de las rodillas. Se utiliza más en el cine norteamericano.
- Plano detalle: en este plan se selecciona una parte del cuerpo (manos, boca...) o un objeto. Se suele utilizar para una mejor comprensión de la historia cuando hay algunos elementos nuevos a introducir.
- Plano medio: los personajes aparecen a la altura de la cintura. En este plano cobran más importancia los gestos de los personajes.
- Primer plano: el personaje se muestra desde la cabeza hasta los hombros. Son evidentes los rasgos expresivos; además se pueden ver las emociones o el estado psicológico del personaje.

- **Plano entero o de conjunto:** abarca toda la figura del personaje desde la cabeza hasta a los pies. No se ofrece mucha información sobre el ambiente, puesto que es el personaje el que tiene el protagonismo.
- c. El ángulo de visión** – es el punto de vista a través del cual se observa la acción. Se puede elegir entre picado, normal o contrapicado.
- d. Los recursos cinéticos** – representan los movimientos realizados por un objeto u personaje. Los elementos más utilizados son: el impacto, las nubes de polvo, la trayectoria, etc.
- e. Las metáforas visuales** – a través de ellas se pueden ver los estados de ánimo, ideas, etc.
- f. Los estereotipos de los personajes:** pueden ser héroes, villanos, ladrones, etc.
- g. El color** – juega un rol importante en la estructura de la viñeta o de la página ya que cumple diferentes funciones tales como estética, figurativa, etc.

## **2. Elementos literarios**

- **Los bocadillos o globos** – representan el espacio donde aparecen los diálogos o pensamientos de los personajes.



Fig.1 Ejemplo de bocadillos<sup>4</sup>

- **La cartela y el cartucho** – un recurso que permite explicar los dibujos de las viñetas, introducir información explícita e insertar comentarios.
- **La onomatopeya** – representación de un sonido natural que se encuentra dentro o fuera del globo.

<sup>4</sup> Fuente: <http://coledehernancortes.blogspot.my/2012/10/indicaciones-para-dibujar-un-buen-comic.html>

- **El texto** – dependiendo de las particularidades de los personajes se puede usar un tipo de imprenta u otro. También se ajustará el tamaño de la letra en función del tono al hablar.

3. **Componentes narrativos** – los recursos y los componentes de las viñetas que se usan para narrar una historia son parecidas al montaje cinematográfico.

- **El plano – contra plano:** se utiliza para narrar un dialogo entre varias personas.
- **El zoom:** disminuye o aumenta la imagen de un objeto o personaje.
- **El *raccord*** – crea una continuidad entre dos viñetas sucesivas.
- **El *flash-back* o el *flash-forward*:** saltos en el tiempo de corta duración, uno cuya trayectoria va al pasado y el otro al futuro.

No por último, se debe mencionar que la lectura del cómic se hace de izquierda a derecha y de arriba abajo, aunque en el caso del manga -sobre todo cuando son versiones sin adaptar-, debido a que están escritos originalmente en japonés, la lectura se invierte de derecha a izquierda. La dimensión arriba-abajo sigue siendo la misma en el cómic nipón.

## 2.4. Géneros del cómic o historieta

Hoy en día existen varias clasificaciones del cómic dependiendo de los gustos de los lectores. Como menciona Barbieri (1993:204), “la división por géneros es distinta e independiente de la división por lenguajes”. Según sus aspectos formales y argumentativos, los géneros se pueden clasificar en:

**El cómic de superhéroes:** es el género más conocido hasta el momento debido a su gran éxito tras la aparición de *Superman* en 1938 en Estados Unidos. Estas historietas conectan con el público de una manera implícita donde la ilusión y la esperanza de la gente están en el personaje principal de la historia.

**El cómic de aventuras:** es un género cuyo tema hace referencia a diversos tipos de ambientación, tales como exótica o histórica, de “vaqueros o western” (donde los personajes principales son los *cowboys*), de detectives, etc. Como ejemplos podemos mencionar *El Coyote* de José Mallorqui (1987), *El Capitán Trueno* de Víctor Mora (1997), o *Ernie Pike* de Héctor Oesterheld y Hugo Pratt (1957).

**El cómic de terror:** representa las historias de miedo con gráficos sádicos que se acercan a un público que no suele asustarse fácilmente – *Tales from the Crypt* publicado por EC Comics (1950-1955).

**El cómic policíaco o de detectives:** son historias que destacan la violencia y el crimen – *Alack Sinner* de José Muñoz y Carlos Sampayo (1975).

**El cómic erótico:** es un género con un tema sexual pero que al mismo tiempo trata de resolver el misterio y la intriga de la historia.

**El cómic infantil:** historieta dedicada a los niños de corta edad (publicaciones infantiles como *Pulgarcito*).

**El manga:** historieta de origen japonés que se adapta a diversos géneros y reconocida por el estilo de los dibujos y el dinamismo de sus escenas.

**El cómic familiar:** historias con mucho humor que tratan diversos problemas que suceden en entornos familiares. Ejemplos: *La familia Burrón* de Gabriel Vargas (1948), o *Blondie* (Lorenzo y Pepita) de Chic Young (1930).



Fig.2 Infantil/Pulgarcito<sup>5</sup>

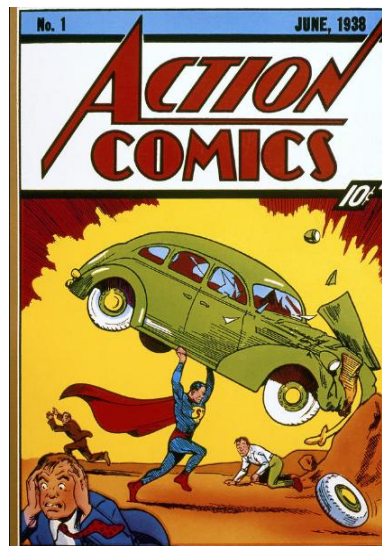


Fig.3 Superhéroe/Superman<sup>6</sup>



Fig. 4 Manga – Ogon Bat<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Fuente: <https://teenagethunder.files.wordpress.com/2008/11/portada.jpg>

<sup>6</sup> Fuente: <http://luxuryarbitrageur.com/wp-content/uploads/2013/06/superman-comic.jpg>

<sup>7</sup> Fuente: <https://www.pinterest.co.uk/pin/352336370823968668/>

## 2.5. La literatura y el factor afectivo en la enseñanza de lenguas

Son muchos los artículos que defienden la utilidad<sup>8</sup> y el uso de la literatura: Vargas-Llosa (2002:387) afirma que a través de la literatura “la vida se entiende y se vive mejor, y entender y vivir la vida mejor significa vivirla y compartir con los otros”.

Según Sitman y Lerner (1994:231), “la enseñanza de idiomas extranjeros a través de la literatura en la lengua meta constituye, ante todo, un proceso interactivo de comunicación (entre el autor, el texto y el profesor como mediator) que puede contribuir al desarrollo de la interlengua y asimismo conducir al acercamiento cultural”, con lo cual los textos literarios pueden tener diversas funciones, tanto en el desarrollo de la “formación literaria” como en la enseñanza de una lengua extranjera.

La literatura, sabiendo explotarla en el aula de L2, es muy enriquecedora. Justificando el empleo de textos literarios en la enseñanza de E/LE, Antonio Mendoza (1992:24) menciona que el texto literario<sup>9</sup> es un material que se puede adaptar a cualquier tipo de enfoque elegido.

El autor apuesta también por el trabajo con textos literarios, ya que, según él, tienen un doble interés: ampliar el conocimiento del mundo del estudiante a través de los conocimientos culturales y sociales transmitidos, y la motivación hacia la lectura.

La literatura, a pesar de ser *creación artística*, es una inmensa fuente de información cultural que puede amoldar a los alumnos con el entorno sociocultural que desconocen. Sin embargo, para trabajar en el aula de L2 será necesario elegir textos que no tuvieran excesiva y compleja literalidad y que sean conformes con el nivel de dominio de lengua del estudiante.

---

<sup>8</sup> Según Torres (1998:109), “enseñar una lengua extranjera es también enseñar la cultura de una o varias comunidades que la tienen como lengua materna y no hay nada a la vez tan próximo a una lengua y tan representativo de la cultura de una gente como su literatura”.

<sup>9</sup> También Garrido& Montesa (1992:24) consideran que “El texto literario es un lugar de encuentro, una permanente provocación al lector porque el horizonte que se ofrece en la construcción imaginaria de la literatura se amplía cada vez más y lo que empieza por una <<compresión>> puede llegar a ser una <<cosmovisión>>.”

En efecto, la literatura<sup>10</sup> es un importante recurso debido a su autenticidad, su valor intercultural y por la diversidad de sus temas, ya que nos ofrece varias experiencias para poner en práctica la lengua que se está enseñando. La variedad de recursos de los que dispone nos permite desarrollar actividades atractivas y lúdicas que permiten al alumnado usar su imaginación para crear, jugar y exponer sus propios sentimientos y reflexiones por medio de la creación literaria, los que nos hace meditar sobre su gran importancia en el aula de ELE.

En la enseñanza de español como lengua extranjera para los inmigrantes es necesario que los docentes encuentren estrategias motivadoras que fomenten el interés del alumnado en adquirir la nueva lengua.

Uno de los factores más importantes del proceso de enseñanza – aprendizaje es el factor afectivo y la participación del alumno en el aula, tal y como se especifica en MCER:

“[E]s más probable que una tarea se realice con éxito cuando el alumno se encuentra totalmente implicado; un nivel alto de motivación intrínseca para llevar a cabo la tarea provocada por un interés concreto por la tarea en sí o al percibir la importancia que pueda tener [...] fomenta una mayor implicación del alumno; la motivación extrínseca puede también desempeñar un papel importante” (2002:159).

Según Gardner (1993:4), “la motivación es un conjunto de factores que incluyen el deseo de lograr un objetivo, el esfuerzo dirigido a esa consecución y el refuerzo asociado con el acto de aprendizaje.”

Para Krashen (1987), las investigaciones demuestran que el factor afectivo se relaciona con el éxito en la adquisición de una segunda lengua. La mayoría de estas se pueden clasificar en una de las tres categorías: motivación, confianza en uno mismo y ansiedad.

(1) “Motivation. Performers with high motivation generally do better in second language acquisition usually, but not always, *integrative*”.

(2) “Self-confidence. Performers with self-confidence and a good self-image tend to do better in second language acquisition”.

(3) “Anxiety. Low anxiety appears to be conducive to second language acquisition, whether measured as personal or classroom anxiety” (Krashen, 1987:31).

---

<sup>10</sup> “...una sociedad sin literatura, [...] está condenada a barbarizarse espiritualmente y a comprometerse su libertad” (Vargas-Llosa, 2002:384)

Debido a esto, el profesor debe intentar crear una atmosfera relajada en el aula para que los estudiantes tengan confianza y se sienten cómodos, de esta manera siendo capaces de procesar la información.

La autonomía del alumno es un gran factor de motivación también, ya que a través de este proceso, como menciona Iglesias (1999:946) el estudiante se convierte “en agente de su aprendizaje, se hace participativo, busca información, controla y domina su proceso cognitivo y así adquiere confianza en sus aptitudes y habilidades”.

Una de las ventajas que nos ofrece la literatura es la gran variedad de materiales (obra de teatro, poema, texto narrativo, cómic, etc.) que podemos encontrar para adaptarlos al tema o el género textual que se quiera enseñar.

### **2.5.1. La comprensión lectora y escrita**

Se sabe que la lectura es uno de los aspectos menos estimulante para algunos alumnos, especialmente en la enseñanza de lenguas, ya que los estudiantes suelen desmotivarse cuando se ven en frente a un texto escrito. Manno (2014) afirma que:

“If we want to reach our struggling students, and promote literacy courage in young boys, we must use comics and graphic novels in the curriculum. We need to teach young boys that literacy still is the ultimate adventure, and they too have the chance to be the hero. Not only does it allow students to express their knowledge and comprehension through an alternative medium, but also it made students –particularly boys—more comfortable with literacy as a whole.”

Para eso, el profesor debe saber identificar el tipo de lectura que se ajuste a las necesidades de los alumnos, animarlos hacia la lectura para que sean capaces de desarrollar sus habilidades, entre las cuales se encuentra la comprensión escrita.

Para Krashen (1987:164):

“What is read depends on the student and what is available to him. For some people, it may be mystery novels, for others, science fiction, and for others, comic books. The only requirement is that the story or main idea be comprehensible and that the topic be something the student is genuinely interested in, that he would read in his first language”.

En la enseñanza de lenguas leer es un factor esencial ya que ayuda a mejorar la gramática, el vocabulario, la ortografía y la expresión escrita. Según Krashen (1992:8-9) y su “hipótesis de la lectura” la adquisición de la escritura está asociada con:

- *la lectura temprana* - si los alumnos leen muchos libros acabaran estando más preparados para escribir o mejorar su vocabulario y ortografía.

“(A) It has been shown that more reading results in better literacy development. Those who say they read more, and those who live in a more "print-rich" environment perform better on tests of reading comprehension, vocabulary, writing, and grammar. Also, more comprehensible input in the form of listening to stories is associated with better vocabulary development”.

- *el contexto* - los alumnos que leen frecuentemente el nuevo vocabulario en un contexto dado pueden recordarlo con mayor facilidad.

“(B) Students who participate in in-school free reading programs such as sustained silent reading do at least as well, and usually better than, children in traditional language arts programs on tests of vocabulary and reading comprehension, as long as the programs last for seven months or longer.”

- *el hecho de escuchar historias* – fomenta la lectoescritura sin tener una instrucción formal o estudio, ya que ayuda a los alumnos a reflexionar sobre la lengua que están aprendiendo.

“(C) The development of literacy can occur without formal instruction and study...”

Como ya he señalado anteriormente, la lectura no es sólo un acto de leer, sino que representa un enlace entre el texto escrito y el entorno de los estudiantes.

La lectoescritura es un proceso muy importante en la enseñanza de lenguas extranjeras ya que a través de ella se adquieren nuevos conocimientos y contribuye a la formación del alumno tanto en la escuela como fuera del ámbito escolar. Por eso, en este trabajo de investigación pretendo relacionar el cómic como instrumento motivador con el mejoramiento del proceso lector, buscando al mismo tiempo que sea eficaz a la hora de fomentar el aprendizaje significativo en la creación de textos.

## **2.6. Rentabilidad del cómic como herramienta didáctica.**

Como ya he mencionado antes, tanto el *MCER* como el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* establecen los cómics y las tiras cómicas como géneros de transmisión escrita para la enseñanza de E/LE.



En los últimos años, el cómic ha ganado poco a poco su lugar en la enseñanza de lenguas extranjeras, a pesar de las muchas críticas que ha recibido por su utilización en el aula.

Cuadrado et Al. (1999) en Alonso (2012:13) dice lo contrario y afirma que los cómics son un instrumento válido y motivador debido a las siguientes características:

- *Es más fácil de comprender que los textos.*
- *Gusta tanto a profesores como a alumnos.*
- *Es divertido.*
- *Provoca, atrae, impacta, fomenta la creatividad.*
- *Favorece la dinámica de clase.*
- *Todo les llega en un golpe de vista.*
- *Dan color a la clase.*

Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela (1986:11) afirman que “la enseñanza actual ha convertido a la cámara fotográfica, vídeo, calculadora, programador... en instrumentos didácticos tan aprovechables como el lápiz o la goma de borrar. El cómic es un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas para obtener una equilibrada síntesis.”

Según Flores Acuña (2008: 90), “el cómic, gracias a la atractiva combinación de imágenes y texto, motiva y entretiene, estimula la creatividad y favorece el aprendizaje”.

Umberto Eco (1973:299) afirma: "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores." "Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes".

Son varios los autores que consideran el cómic como un material idóneo debido a su factor motivador: Barrero (2002), Barreiro (2000), Arnold (2000) etc.

No obstante, la rentabilidad del cómic como instrumento didáctico va mucho más allá, pudiendo estimular el hábito de la lectura, utilizando la combinación de las imágenes, texto y onomatopeyas para aumentar el conocimiento y favorecer el proceso de enseñanza –aprendizaje a través de su componente lúdico.

### **2.6.1 Estudios de caso**

En este apartado se presentan algunos estudios de caso relacionados con el tema del cómic y su uso en la enseñanza de E/LE.

En la consulta de trabajos relacionados con la presente investigación se encontró la Memoria del Máster de Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, presentado por Daniel Ares López (2005), en su investigación “La lectura de cómics para aprender español como lengua extranjera”<sup>11</sup>. Este trabajo se realizó con el fin de investigar el cómic con respecto a la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, debido a la escasa difusión que tiene el cómic.

Ares nos habla de la eficacia del cómic como recurso didáctico que permite la decodificación de la lectura. También nos enseña su punto de vista desde su hipótesis de que el cómic, representa un material con muchas ventajas a la hora de desarrollar determinados aspectos de la competencia comunicativa y nos propone aprender una lengua como parte de un contexto para facilitar el proceso de aprendizaje.

A modo de conclusión, Ares nos confirma que la lectura del cómic promueve el aprendizaje y puede ser una herramienta muy útil para enseñar diversas expresiones con varios significados según el contexto, además de aumentar la lectura y el aprendizaje de vocabulario de los estudiantes.

Se consultó de igual manera el trabajo realizado por Carla Suárez Vega, titulado “El cómic y la novela gráfica en el aula de ELE”<sup>12</sup> y presentado en la Universidad de

---

<sup>11</sup> Disponible en: <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:cf3a124b-1089-46c1-914d-f741da08d7a9/2012-bv-13-47daniel-ares-l-pezo-pdf.pdf>

<sup>12</sup> Disponible en: [http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/28575/6/TFM\\_Suarez%20Vega.pdf](http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/28575/6/TFM_Suarez%20Vega.pdf)

Oviedo (2014). El tema de esta investigación se centra en la novela gráfica y su valor como recurso didáctico en la enseñanza de español como lengua extranjera.

A través de este trabajo la autora propone la utilización de tres novelas gráficas para tratar el componente cultural en el aula de E/LE, utilizando como tema de interés la Guerra Civil y la época de postguerra en España.

Con este proyecto se demostró que la novela gráfica como recurso didáctico es muy útil en la enseñanza de español como lengua extranjera, ya que *proporciona conocimientos culturales y lingüísticos*, promoviendo *el factor lúdico y afectivo*, además de motivar a los alumnos a través de sus contenidos. También se demostró que el cómic es un recurso idóneo para el aula por su contenido visual y textual que permite a los estudiantes entender el contenido de la historia sin un gran esfuerzo.

Por último, mencionaré la investigación “La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria/ The acquisition of narrative competence through comics in Primary School<sup>13</sup>” realizada por el docente Blas Segovia Aguilar de la Universidad de Córdoba, en donde se destaca la importancia de la competencia narrativa y su adquisición a través del cómic.

Este trabajo parte de la premisa de que los niños pueden mejorar su competencia narrativa a través del lenguaje iconográfico. Para favorecer la creatividad, el autor propone como actividad la descomposición de un texto, para reconstruirlo después en viñetas. Según él, este tipo de actividad estimula la creatividad de los estudiantes y favorece la comprensión de textos a través de las imágenes.

Con esta investigación se demostró que el cómic es una herramienta muy útil en el aula debido a que ayuda a los alumnos a crear textos narrativos a través del proceso de descomposición y recomposición del relato.

---

<sup>13</sup> Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/40034>

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Según Marqués (2010), las metodologías de investigación pueden ser de tipo “experimental, descriptiva-explicativa (de corte cuantitativo, cualitativo, mixto)”. Esta investigación es de tipo mixto, debido a que se basa en la medición numérica para analizar y comprobar los datos, como también en interpretar la información obtenida a través de las observaciones durante todo este proyecto.

Johnson y Onwuegbuzie (2004:17) definen la investigación de tipo mixto como “el tipo de estudio donde el investigador mezcla o combina técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio”.

Para este proyecto es necesario utilizar la investigación mixta como instrumento para evidenciar si la lectura de cómics puede ser una herramienta didáctica eficaz y motivadora para desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes del quinto grado de la institución CHIS.

Esto supone que, en el caso de esta investigación, se tendrá en cuenta la utilización de diversas herramientas de recolección de datos como las siguientes: la encuesta (anexo 1), la prueba diagnóstica (anexo 3), el diario de campo y las actividades implementadas.

Las actividades creadas seguirán un enfoque pedagógico por tareas ya que esta metodología según Zanón (1999: 20) “hace énfasis en el desarrollo de la autonomía de los alumnos y las estrategias de aprendizaje...” de forma que el alumno se implica más en su proceso de aprendizaje.

Además, el objetivo del enfoque basado en tareas es ayudar a los alumnos a tener los conocimientos necesarios y a estar preparados para enfrentarse a diferentes situaciones reales con las que se pueden encontrar en la vida diaria, fomentando de esta manera la motivación de los alumnos para aprender cosas útiles que les sirvan más allá de su etapa formativa, tanto en su propio proceso de aprendizaje como fuera del mismo. De esta manera el alumno puede reflexionar sobre lo que ha aprendido y sobre lo que es capaz de hacer como resultado de sus esfuerzos.

La evaluación se hará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, tratándose de una evaluación continua, mientras que la tarea final se va a evaluar con una rúbrica.

### 3.2. Población

Esta investigación está diseñada para trabajar en el aula con dos grupos de estudiantes de quinto grado en el colegio internacional CHIS, situado en Johor Bahru, Malasia. Aquí los estudiantes reciben cursos académicos siguiendo el currículo Británico, a fin de que cumplan con los requisitos para la graduación para posteriormente poder acceder a una educación superior.

Hasta ahora, el colegio cuenta con un total de 621 estudiantes matriculados en las clases de primaria (1º-6º) y secundaria (7º-10º). La diversidad de la población estudiantil es moderada: predominan los estudiantes malayos-chinos, seguidos por los estudiantes malayos-indios, los estudiantes coreanos, los estudiantes japoneses y una mínima representación de nativos malayos y otras nacionalidades extranjeras.

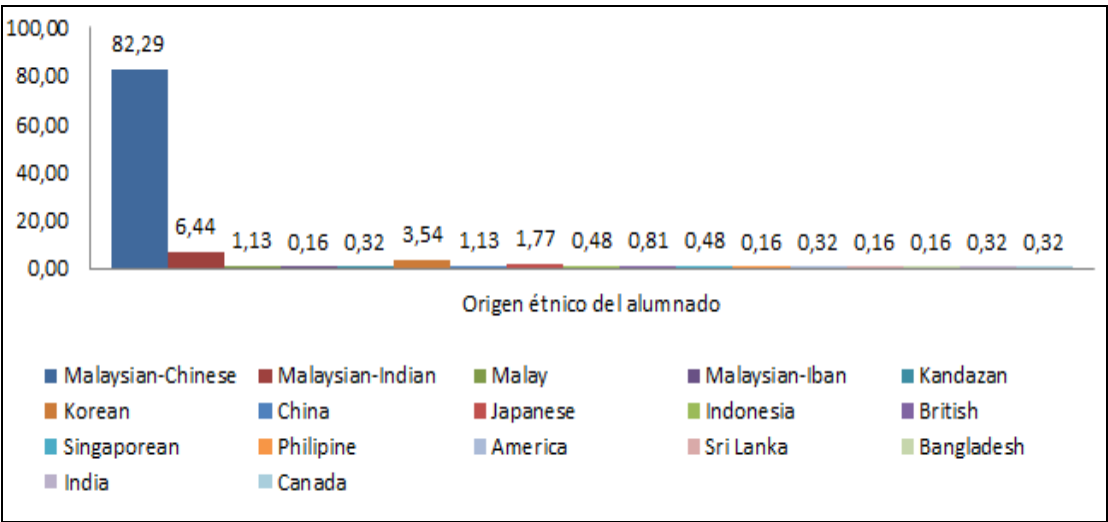


Tabla (realización propia) - Gráfico realizado a partir de la información obtenida de la oficina del colegio

En CHIS los estudiantes tienen clases en inglés, aprenden chino y bahasa melayu, que son asignaturas obligatorias por ley, y español como lengua extranjera (asignatura obligatoria por la escuela hasta el noveno grado), y todas ellas se ofrecen durante todo el año escolar y se imparten de la siguiente manera:

Grado	Duración clase	Frecuencia
3° - 6°	40 min	1 vez/semana
7° - 8°	40 min	2 veces/semana
9° - 10°	80 min	2 veces/semana (preparación IGCSE español)

Los grupos con los que se trabajó durante esta investigación están compuestos por alumnos de edades comprendidas entre los 9 y los 11 años y para los cuales es el primer año de estudiar español, ya que el colegio abrió sus puertas el año pasado (2017), en febrero, pero las clases de español no se ofrecieron hasta septiembre de 2017.

Usando los descriptores de los diferentes niveles de competencia que el *MCRE* (2002:26) y el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* nos ofrecen, el nivel de español que los alumnos tienen es un A1.1, aun en etapas muy tempranas de adquisición del lenguaje.

El Grupo 1 está formado por 25 alumnos de la siguiente manera: 12 chicos y 13 chicas, entre los cuales 22 alumnos son malayos-chinos, 1 canadiense, 1 coreano y 1 singapurense. El Grupo 2 está formado por 24 estudiantes (13 chicas y 11 chicos) entre los cuales 17 son malayos-chinos, 3 malayos-indios, 2 malayos, 1 japonés, 1 coreano y 1 británico.

A cada estudiante se le pidió traer el formulario de autorización de uso de sus datos, firmado por sus padres o tutores, para participar en la investigación. Junto con el formulario se les envió una carta donde se explicó que el proyecto era con fines académicos y que la identidad de los participantes no se haría pública.

### 3.3. Los cómics en CHIS

Partiendo de mi propia curiosidad al intentar entender si la lectura de cómics en este colegio se trataba de algo popular y extendido, y teniendo en cuenta el contexto educativo en el que se encuentra nuestro alumnado, decidí consultar las estadísticas de préstamo bibliotecario en CHIS para elucidar la idea sobre el interés de los estudiantes hacia la lectura de los cómics.

A continuación, la Fig.1 (Anexos) nos muestra los datos generales de la biblioteca sobre los préstamos efectuados entre 1.03.2017 y 22.03.2018.

Las categorías asociadas con los cómics corresponden tanto con los libros que representan la sección *ficción* como también con los de la sección *no ficción* – véase la Fig.2 (Anexos).

	Nr.Books	Material Type		Circulations This Month	Circulations This Year	Total Circulations
	36	Non - fiction	Comic	8	51	55
	140	Fiction	Comic	55	420	519
<b>Total</b>	<b>176</b>			<b>63</b>	<b>471</b>	<b>574</b>

Fig.3 – Circulación de los cómics 2017-2018 (elaboración propia)

Según las Fig.2 y Fig.3, observamos un mayor crecimiento de la frecuencia de préstamos de los cómics entre el año 2017 y 2018, tal y como se muestra más abajo en las Fig.5 y 6:

Porcentaje circulaciones			
<b>Frecuencia de préstamos Cómics 2017-2018</b>	<b>2017</b>	<b>103</b>	<b>17,9%</b>
	<b>2018</b>	<b>471</b>	<b>82,1%</b>
	<b>Total</b>	<b>574</b>	<b>100,0%</b>

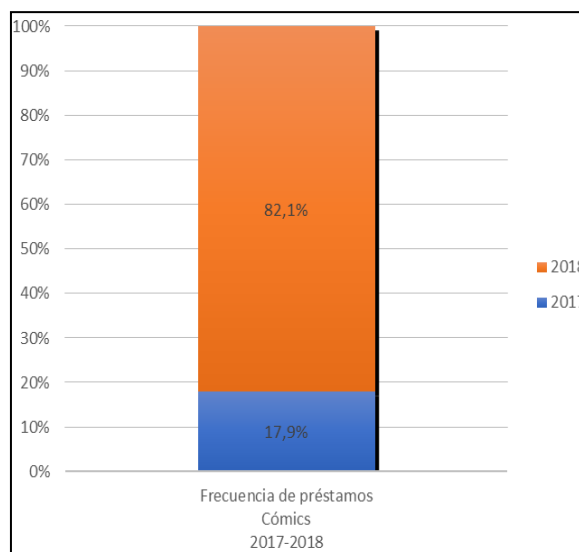


Fig.4 - Porcentaje circulaciones (elaboración propia)

Fig.5 – Frecuencia de préstamos/ Comics 2017-2018 (elaboración propia)

De acuerdo con los datos presentados, el inventario de la biblioteca se caracteriza de la siguiente manera:

TOTAL SITUATION LIBRARY (INCLUDING COMICS)							
	Nr. Book	Range	Material Type	Circulations This Month	Circulations This Year	Total Circulations	Percentage Circulations
	2812	000 - 999 MAL MDN PRO TCR TRC	NON - FICTION	240	1667	1990	25,0%
	2554	E FIC GLE J KET	FICTION	419	3441	4317	54,3%
	680	OLI ORT	OXFORD/ENGLIS	278	1074	1076	13,5%
	176		COMICS	63	471	574	7,2%
<b>TOTAL</b>	<b>6222</b>			<b>1000</b>	<b>6653</b>	<b>7957</b>	<b>100,0%</b>

Fig.6 – Fondos de la biblioteca (elaboración propia)

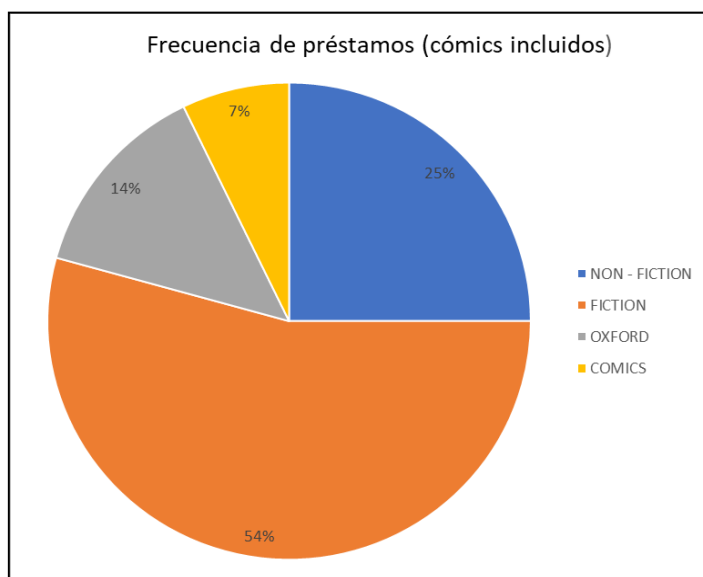


Fig.7 - Frecuencia de préstamos/cómic incluidos (elaboración propia)

Aunque los cómics representan sólo un 7,2% de los préstamos entre 2017 y 2018, podemos concluir que el interés de los alumnos en leer los mismos creció.





Fotos: Estudiantes leyendo en la cafetería del colegio

### 3.4 Técnicas para la recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos utilizadas en esta investigación son las siguientes:

- Estadísticas de préstamo bibliotecario: se consultaron los datos de la biblioteca para aclarar si los estudiantes están interesados en leer libros de cómics.
- Encuesta: se formularon cinco preguntas para determinar los gustos y las preferencias de los estudiantes hacia la lectoescritura.
- Prueba diagnóstica inicial: el objetivo principal de esta prueba fue el de conocer el nivel de la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes del quinto grado además de ver cómo serían capaces de usar algunos elementos del cómic dentro de una actividad escolar.
- Diarios de campo: para cada una de las actividades aplicadas se elaboró un diario de campo para describir el objetivo de la clase como también el entorno y la actitud de los estudiantes. Al final se realizó una reflexión general sobre lo que se había constatado durante la aplicación de las actividades propuestas.
- Prueba final: para comprobar el progreso que habían tenido los estudiantes después de la implementación del proyecto, se elaboró una prueba de evaluación final.

#### 4. PROPUESTA Y ANÁLISIS DE DATOS

Teniendo en cuenta las preferencias de los estudiantes y las posibilidades que nos ofrece el cómic como herramienta didáctica, para este proyecto se implementaron actividades donde el uso de este medio es el instrumento principal. A través de esta propuesta se intentó fomentar la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes de quinto grado del colegio Crescendo Help International School.

Las aplicaciones se realizaron un día por semana, con una duración de aproximadamente 60 minutos.

En cada sesión se trabajó con los estudiantes una de las siguientes actividades:

Sesión	Actividad	Descripción general
1	Prueba diagnóstica	En esta primera sesión se buscó conocer el nivel de la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes. Además, se quiso ver como usaban algunos elementos del cómic dentro de una actividad escolar. Para la evaluación se ha tenido en cuenta que cada respuesta correcta valía 1 punto, teniendo un máximo de 25 puntos.
Duración 60min		
2	Actividad 1  ¿Qué cómics conoces?	Esta actividad se utilizó para familiarizar los estudiantes con el tema de los cómics y para introducir diferentes tipos de globos/ bocadillos utilizados en los tebeos.
Duración 60min		
Objetivos y contenidos generales:		
<ul style="list-style-type: none"><li>Familiarizar el alumno con los elementos del cómic.</li><li>Conocer el término de “TBO” en España.</li><li>Trabajar los elementos visuales del cómic.</li><li>Desarrollar la comprensión escrita, la expresión oral y la expresión escrita.</li></ul>		

**Procedimientos:**

Proyectar las actividades en la pizarra. Repartir las copias de las actividades a cada alumno.

**A.** - El profesor invita a los estudiantes a reflexionar sobre las imágenes que se encuentran en la actividad A y si pueden reconocer alguna de ellas. Durante unos minutos van a trabajar en parejas y después van a debatir en grupo acerca de los personajes de las imágenes.

- A continuación cada uno de los alumnos escribe el nombre de los cómics que reconoce en el cuadro.

- El profesor presenta el término utilizado para denominar el cómic en España (tebeo) y explica sus orígenes. Se comenta también sobre los cómics más conocidos en el país de los alumnos. ¿Saben los estudiantes escribir cuáles son? A continuación cada uno de los estudiantes escribirá el nombre de los cómics que conoce en su país.

- Antes de empezar con la actividad B, el profesor explica el léxico del cómic: la viñeta, los “globos” o “bocadillos”... y presenta diferentes tipos de ellos.

**B.** – En esta actividad los alumnos deben observar e identificar los tipos de globos que aparecen en las viñetas presentadas.

**C.** – En la actividad C los alumnos tienen que contestar de manera individual qué tipo de globo usarían para las viñetas dadas y crearan el tipo de texto (con la ayuda del profesor si hace falta) que acompañaría cada una de las viñetas.

<b>3</b>	<b>Actividad 2</b>	Con esta actividad se pretendía que cada estudiante observará las ilustraciones de los personajes Mortadelo y Filemón para realizar una descripción del físico y vestimentaria de ambos personajes. Además de esto, los alumnos escribirían sobre ellos mismos en la última parte de la lección.
<b>Duración 60min</b>	¿Conoces a Mortadelo y Filemón?	

**Objetivos y contenidos generales:**

- Trabajar los elementos visuales del cómic.
- Dar a conocer a dos de los personajes más famosos del cómic español.
- Familiarizarse con las descripciones.
- Desarrollar la comprensión escrita, la expresión oral y la expresión escrita.

**Procedimientos:**

Proyectar las actividades en la pizarra. Repartir las copias de las actividades a cada alumno. Comentar si conocen algún personaje del mundo del cómic español. ¿Cuál? ¿Les gusta? ¿Por qué?

**A.** – Entrar en contacto con los personajes “Mortadelo y Filemón” del cómic español. El profesor leerá los textos y explicará las palabras desconocidas por los estudiantes que ellos mismos identificarán.

– A continuación se trabajará el léxico de la descripción física y vestimentaria. Apoyándose en las imágenes, el profesor explicará el vocabulario de la página tres y presentará palabras como: “levita”, “pajarita”, “corbata”...etc.

- Para poner en práctica el nuevo vocabulario se seguirá con la presentación oral y la descripción escrita de los personajes Mortadelo y Filemón. Haciendo uso de los verbos “tener” y “llevar”, cada alumno hará una descripción de los dos personajes del cómic.

**B.** - Se sigue practicando el nuevo léxico y se introducen otros términos como *inteligente, educado, divertido*...etc., describiendo el carácter de una persona.

- A continuación los estudiantes intentarán deducir el significado de algunas palabras y responderán a las preguntas sobre el texto individualmente. Una vez acabado (máximo cinco minutos), se hará una lectura en voz alta y se discutirán los resultados.

**C.** – En la última parte de la lección para consolidar los conocimientos adquiridos antes, los estudiantes harán una descripción física, de la vestimentaria o del carácter que tengan cada uno, escribiendo sobre ellos mismos.

4	<b>Actividad 3</b>  ¡Viñetas desordenadas!	En esta sesión se pretendía que los estudiantes determinarán el orden de cada una de las viñetas tras entender el desarrollo de la historia, situarán las onomatopeyas en sus bocadillos correspondientes, continuarán la historia y completarán un cómic a partir de las imágenes haciendo uso de algunas onomatopeyas.
<b>Duración</b>  <b>60min</b>		
<b>Objetivos y contenidos generales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajar los elementos visuales del cómic.</li><li>• Desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita.</li><li>• Fomentar la creatividad de los estudiantes.</li><li>• Familiarizarse con las onomatopeyas.</li><li>• Realizar predicciones.</li></ul>		
<b>Procedimientos:</b> <p>Proyectar las actividades en la pizarra. Repartir las copias de las actividades a cada alumno.</p> <p><b>A.</b> – Teniendo en cuenta los indicios textuales y visuales, los alumnos trabajarán en parejas y pondrán en orden las viñetas que aparecen en el ejercicio <b>A</b>.</p> <p>A continuación cada uno de los estudiantes intentará responder de forma individual si está de acuerdo o en desacuerdo con las afirmaciones sobre la historia de antes, marcando la casilla correspondiente.</p> <p><b>B.</b> – El profesor explicará qué es la onomatopeya, se hará una lectura en voz alta y se comentarán los textos de las viñetas. Individualmente, cada uno de los estudiantes situará las onomatopeyas en sus bocadillos correspondientes.</p> <p><b>C.</b> - Con este ejercicio los estudiantes harán predicciones sobre cómo puede continuar</p>		

la historia. Con la ayuda del profesor y usando el diccionario, cada uno de los estudiantes rellenará los globos con su texto para continuar la historia.		
D. – Con esta actividad los estudiantes completarán un cómic a partir de las imágenes dadas. Se hará uso del diccionario y con el apoyo del profesor cada estudiante trabajará de manera individual.		
5	Actividad 4  ¡Ilustra la historia!	Con las actividades de esta sesión se buscó que los alumnos organizaran coherentemente cuatro párrafos de un cuento y después ilustrarlos en cuatro viñetas para relatar la historia de antes.
Duración  60min		
<b>Objetivos y contenidos generales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita.</li><li>• Fomentar la creatividad de los estudiantes.</li></ul>		
<b>Procedimientos:</b> <p>Proyectar las actividades en la pizarra. Repartir las copias de las actividades a cada alumno.</p> <p>A. – Los alumnos leerán los párrafos con mucha atención y buscarán en el diccionario el significado de las palabras desconocidas que se encuentran en la lista (B). A continuación el profesor hará una lectura en voz alta de los cuatro párrafos y los alumnos numerarán los párrafos del 1 al 4 según su opinión.</p> <p>C. – En este ejercicio los alumnos tendrán que escribir de manera individual un título para la lectura de antes.</p> <p>D. – Siguientemente se propondrá un ejercicio individual donde los alumnos deberán hacer uso de su imaginación e ilustrar en cuatro viñetas la historia de antes utilizando algunos de los elementos del cómic.</p>		

6	<b>Practica</b>  Colorea y crea tu propio cómic	Esta actividad se utilizó para familiarizar los estudiantes con la creación de los cómics haciendo uso de su imaginación.
<b>Duración</b> <b>60min</b>		
<b>Objetivos y contenidos generales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la expresión escrita.</li><li>• Fomentar la creatividad de los estudiantes.</li><li>• Usar los conocimientos previos.</li><li>• Crear un cómic.</li></ul>		
<b>Procedimientos:</b> <p>Con la ayuda del profesor y usando el diccionario, los estudiantes completarán un cómic a partir de las imágenes dadas. Una vez acabado con los textos escritos en cada uno de los globos, los estudiantes colorearán su propio cómic.</p>		
7	<b>Actividad 5</b>  <b>Prueba final</b>  Crea tu propio cómic	Esta prueba consta de dos partes: en la primera, cada estudiante debía completar un cómic haciendo uso de su imaginación y su interpretación, y teniendo en cuenta la secuencia de las viñetas. En la segunda parte, los estudiantes debían leer un texto, y después ilustrar y relatar en tres viñetas, cómo debe continuar la historia.
<b>Duración</b> <b>60min</b>		
<b>Objetivos y contenidos generales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita.</li><li>• Fomentar la creatividad de los estudiantes.</li><li>• Usar los conocimientos previos.</li><li>• Crear e ilustrar un cómic.</li></ul>		

### Procedimientos:

El profesor repartirá las hojas con las actividades a cada uno de los estudiantes. También proyectará las actividades en la pizarra.

A. – Los estudiantes usarán su imaginación para completar el cómic de manera coherente. Una vez acabado eso buscarán un título para su historia.

B. – A continuación los estudiantes leerán un texto e ilustrarán y relatarán en tres viñetas, cómo debe continuar la historia.

### 4.1. Análisis de datos

En esta sección se analizarán y compararán los resultados obtenidos tanto en la prueba diagnóstica como en las actividades trabajadas durante todo el proceso de esta investigación.

Como ya he mencionado antes, la investigación se llevó a cabo con dos grupos de quinto grado con los que se trabajó por separado, una vez a la semana.

La prueba diagnóstica se aplicó con los grupos en días diferentes y participaron en total 49 estudiantes. Cuando se les comunicó que van a tener test, ninguno de los estudiantes no se mostraron incómodos, al contrario tuvieron una reacción positiva.

A continuación se presentarán los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica:

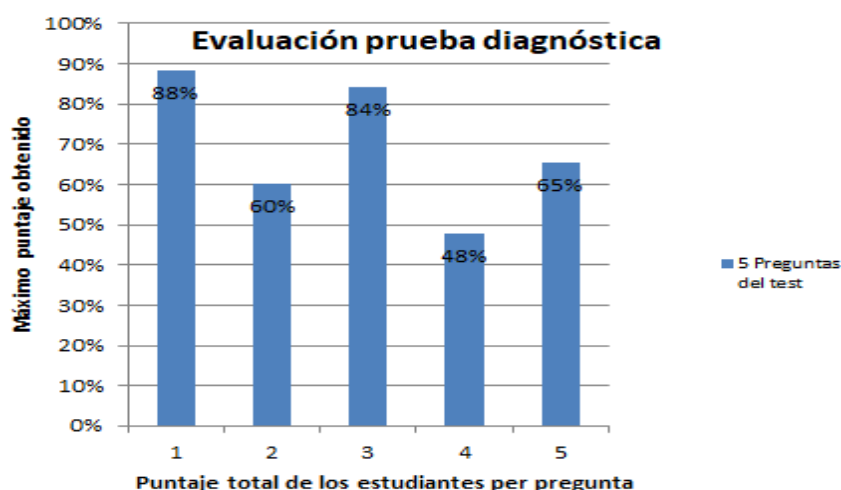


Fig.8-Evaluación prueba diagnóstica per pregunta (elaboración propia)



Preguntas	Relaciona cada número con su imagen	Lee las frases y selecciona la respuesta correcta	Lee el texto y completa las frases con la información del texto	Relaciona cada viñeta con el texto que le corresponde	Lee el texto y contesta a las preguntas
Puntos	Máximo 4 puntos	Máximo 2 puntos	Máximo 9 puntos	Máximo 5 puntos	Máximo 5 puntos
Total puntaje obtenido	173	59	371	117	160
Máximo puntaje	196	98	441	245	245
	88%	60%	84%	48%	65%

Fig.9- Puntaje obtenido en la prueba diagnóstica (elaboración propia)

Al evaluar la prueba diagnóstica (Sesión 1), se constató que el 88% del total de los estudiantes tuvieron un resultado positivo en la pregunta 1. La mayoría de los alumnos fueron capaces de relacionar cada número con su imagen. De estos, 3 estudiantes tuvieron como resultado entre 0-1 puntos, 7 estudiantes entre 2-3 puntos y 39 alumnos obtuvieron el máximo puntaje.

En el caso de la pregunta dos, se observó que el 60% de los 49 estudiantes contestaron a la pregunta: 10 de ellos obtuvieron 0 como calificación –respuesta nula-, 19 estudiantes obtuvieron 1 punto, y los otros 20 restantes, obtuvieron el máximo resultado de 2 puntos. Los resultados indican que un 40% de los estudiantes no comprendieron las frases dadas para seleccionar la respuesta correcta.

Al analizar los puntajes obtenidos en comprensión escrita, los resultados dan indicios de que los estudiantes comprendieron la información, ya que 84% del total de los estudiantes pudieron responder correctamente a la pregunta tres. De estos, 5 alumnos tuvieron como resultado entre 4-5 puntos, 14 entre 6-7 puntos y los otros 30 alumnos entre 8-9 puntos.

Sorprendentemente, en la tarea de relacionar cada viñeta con el texto que le corresponde, sólo el 48% de los estudiantes respondieron correctamente. El número de estudiantes que obtuvieron entre 0 y 1 punto correcto fue 6. 13 estudiantes obtuvieron entre 2-3 puntos, 28 alumnos obtuvieron 4 puntos y sólo 2 estudiantes fueron capaces de responder correctamente a la pregunta teniendo el máximo de 5 puntos.

Al elaborar la tabla de calificación total de la prueba podemos observar que la media general de resultados obtenidos correctamente en dicha prueba es entre 19.1 – 21.0 respuestas correctas, correspondientes a un total de 13 estudiantes.

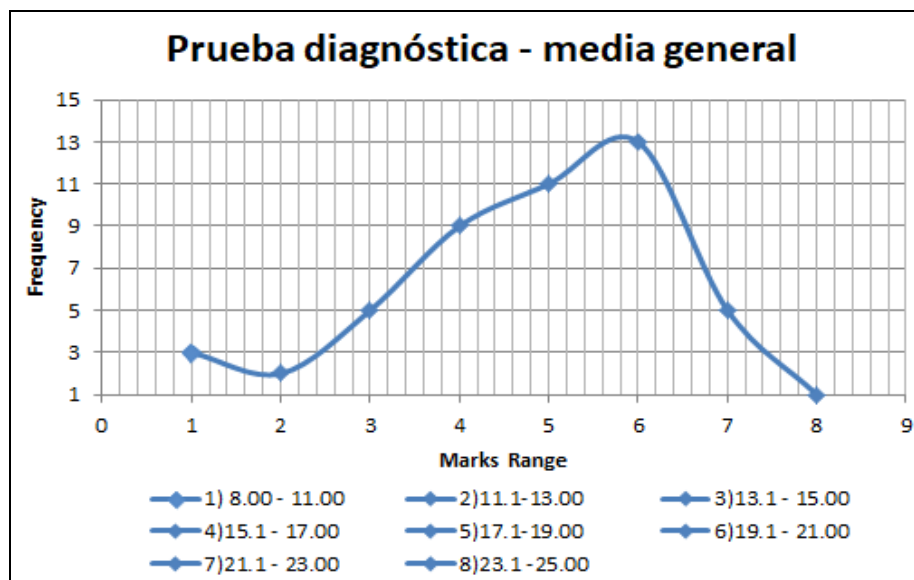


Fig.10 - Prueba diagnostica – media general. Elaboración:fuentes propia

Durante todo el proceso que se llevó a cabo para esta investigación, se usaron materiales atractivos, donde el uso del cómic fue la herramienta principal que se utilizó en el aula. Estas actividades se implementaron con el fin de evidenciar si los estudiantes pueden mejorar sus habilidades en la comprensión lectora y expresión escrita a través de los cómics.

La presente tabla para la evaluación de los resultados se divide en tres partes y se tuvo en cuenta los aspectos más importantes:

- **Compresión lectora/lectura de textos con imágenes**

En la primera parte se tomó en consideración si los alumnos podrían localizar la información en un texto, además de analizar las imágenes para una mejor comprensión.

- **Textos escritos**

La segunda parte se centró en los procesos de escritura. Se tuvieron en cuenta:

- la aportación de ideas originales por parte de los alumnos a la hora de crear un texto escrito.
- la coherencia y la cohesión textual.
- el uso correcto de los signos de puntuación.

- **Características del cómic**

La tercera parte se enfocó en el cómic, ya que fue el elemento principal de esta investigación. Se tuvieron en cuenta el uso de los elementos del cómic, las aptitudes de los estudiantes para comprender y relacionar las imágenes con el texto que les corresponde, así como también analizar las imágenes del cómic creando un texto escrito. Se tuvo en cuenta también la capacidad de los alumnos para ordenar viñetas a fin de obtener una serie narrativa adecuada.

Además, se analizó el resultado de los alumnos en la ejecución de cada actividad presentada durante esta investigación. Se utilizó como datos de referencia una escala del 1 al 4, donde 1 representa - necesita mejorar, 2- correcto, 3- satisfactorio y 4- muy satisfactorio.

Fig.11 – Tabla para evaluación de los resultados

Elaboración: fuente propia

Aspectos del contenido	4-Muy Satisfactorio	3-Satisfactorio	2-Correcto	1- Necesita mejorar
<b>Compresión lectora/lectura de textos con imágenes</b> (Análisis, la comprensión global)				
Localiza información específica en un texto.				
Realiza una interpretación crítica de la imagen.				
<b>Textos escritos</b> (Creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)				
Aporta ideas originales.				
Redacta textos claros y coherentes.				
Usa los signos de puntuación correctamente.				
<b>Características del cómic</b>				
Usa elementos del cómic (globos, onomatopeya etc.).				
Relaciona las imágenes con el texto que les corresponde.				
Desarrolla una adecuada serie narrativa tras combinar viñetas.				
Analiza e interpreta las imágenes del cómic para construir un texto escrito.				
<b>Total</b>				

A continuación se presentarán las gráficas del estudio (elaboración propia) de los resultados obtenidos durante las actividades implementadas con los dos grupos en cada sesión que se trabajó:

## Sesión 2 – Actividad 1 (¿Qué cómics conoces?)

### Compresión lectora/lectura de textos con imágenes

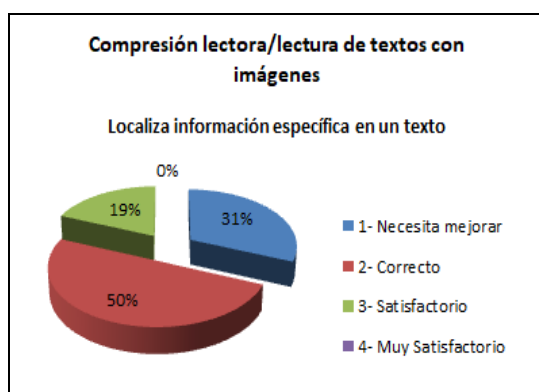


Fig.12

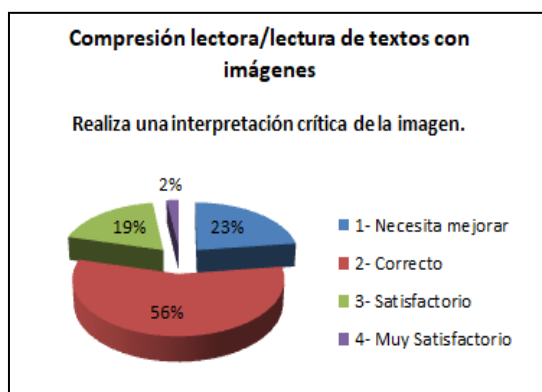


Fig.13

### Textos escritos (creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)

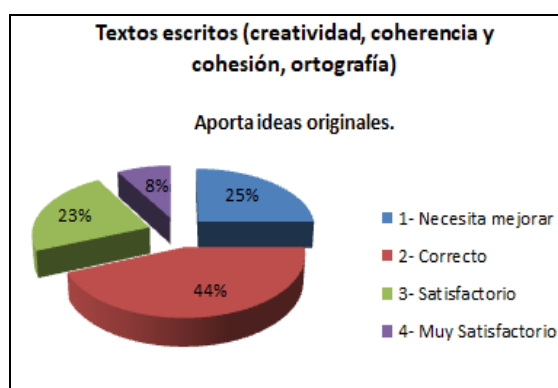


Fig.14

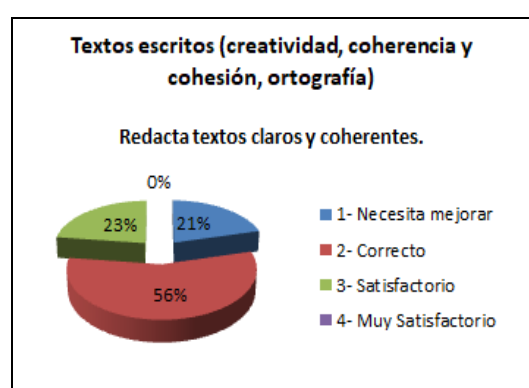


Fig.15

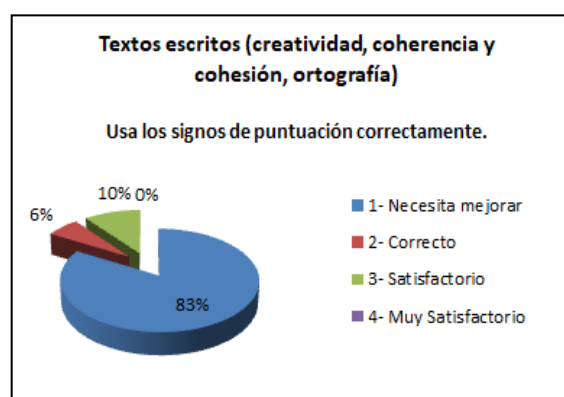


Fig.16

### Características del cómic

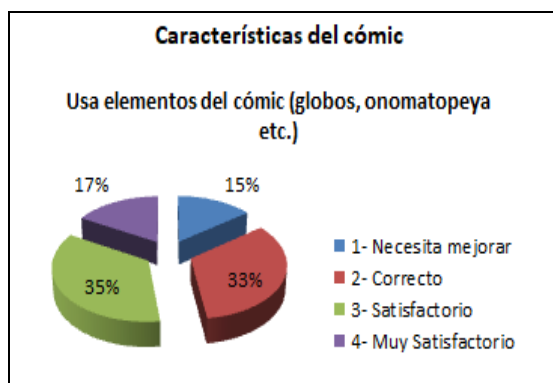


Fig.17

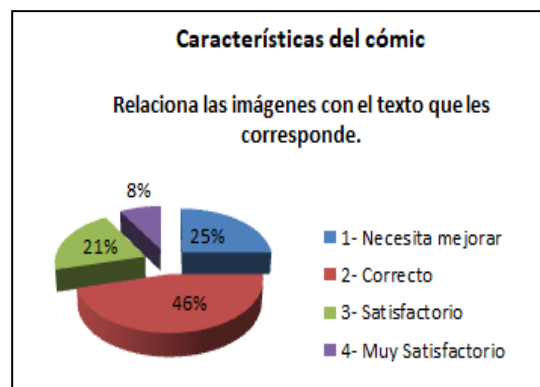


Fig.18

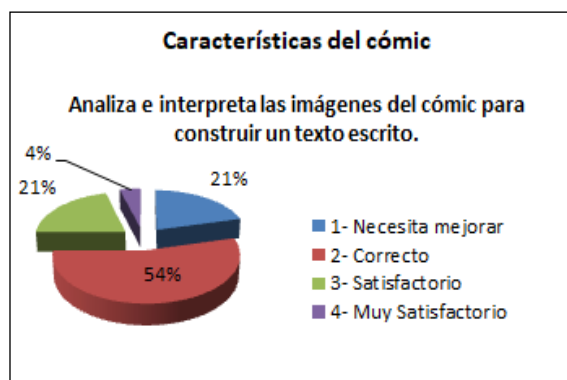


Fig.19

En esta actividad participaron 48 estudiantes. Esta sesión se utilizó para familiarizar los estudiantes con el tema de los cómics y para introducir diferentes tipos de globos/ bocadillos utilizados en los tebeos. De esta manera se pudo observar un impacto positivo, ya que un 50% localizó correctamente la información en el texto y un 56% de los estudiantes hizo correctamente una interpretación crítica de las imágenes.

En el aspecto de textos escritos, un 56% elaboró correctamente textos claros y coherentes, 44% aportó ideas originales de manera correcta, mientras que el 83% necesita mejorar sus habilidades, ya que no utilizó correctamente las reglas ortográficas.

En cuanto a las características del cómic, el 35% utilizó los globos de manera satisfactoria, el 46% relacionó correctamente las imágenes con el texto que les correspondía, y un 54% analizó e interpretó correctamente las imágenes del cómic.

Además, se pudo observar que muchos de los alumnos no sabían que los libros que la mayoría de ellos leían con frecuencia eran cómics, con lo cual algunos de ellos tuvieron dificultades a la hora de escribir algún ejemplo de cómic leído en su país.

### Sesión 3 – Actividad 2 (¿Conoces a Mortadelo y Filemón?)

#### Compresión lectora/lectura de textos con imágenes

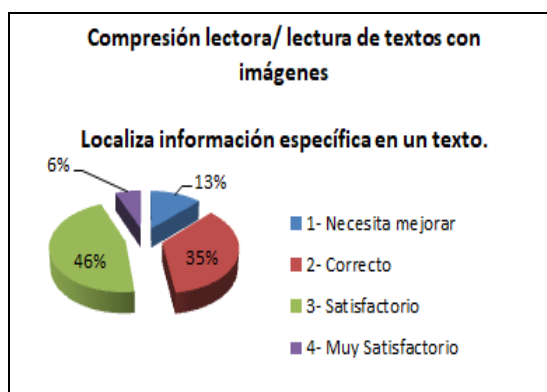


Fig.20

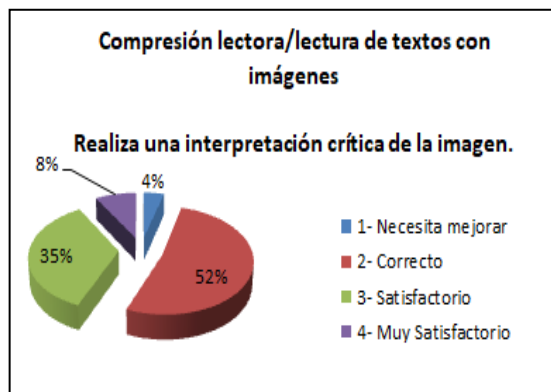


Fig.21

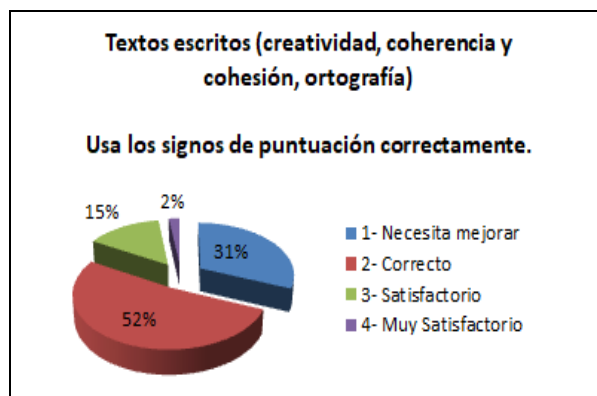
#### Textos escritos (creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)



Fig.22

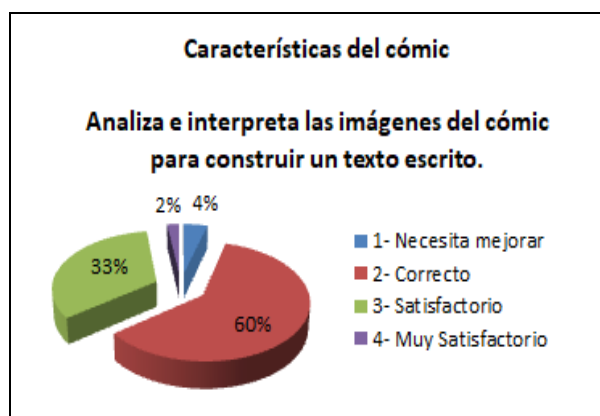


Fig.23



**Fig.24**

### **Características del cómic**



**Fig.25**

Esta sesión fue realizada con la intención de que los estudiantes se familiarizan con el léxico para describir tanto el físico y la personalidad como también la descripción de su vestimenta.

Se notó un progreso durante esta sesión, ya que un 46% de los estudiantes participantes tuvo respuestas satisfactorias en localizar la información en el texto y el 52% hizo una interpretación crítica de la imagen. Los estudiantes mostraron un gran interés en aplicar los nuevos conocimientos aunque algunos de ellos fueron tímidos al principio.

También se pudo observar un gran progreso en cuanto a la creatividad, ya que un 44% de los estudiantes aportó ideas satisfactorias y, en cuanto a las reglas ortográficas se



refiere, un 52% usó las normas correctamente. Un 65% de los alumnos redactó textos claros y coherentes y un 60% hizo un análisis de la imagen para construir un texto escrito. Además, en la parte de la actividad donde deberían describirlos a ellos mismos, muchos de los estudiantes intentaron incorporar palabras nuevas para una mejor descripción sobre ellos mismos. En esta actividad participaron 48 estudiantes.

#### Sesión 4 – Actividad 3 (¡Viñetas desordenadas!)

##### Compresión lectora/lectura de textos con imágenes

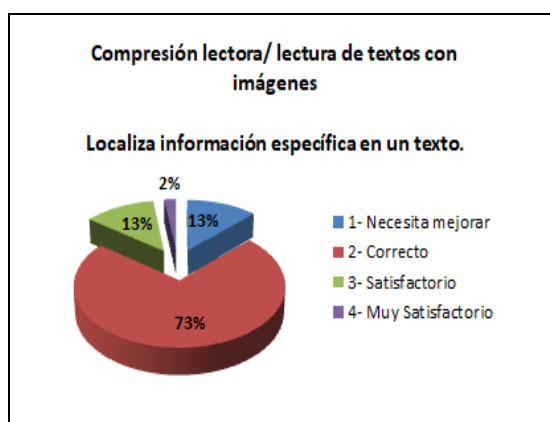


Fig.26

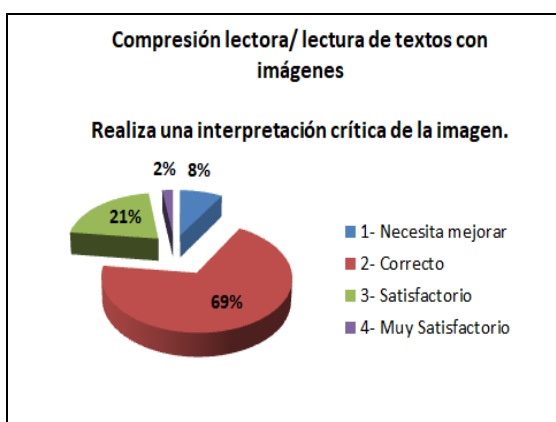


Fig. 27

##### Textos escritos (creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)

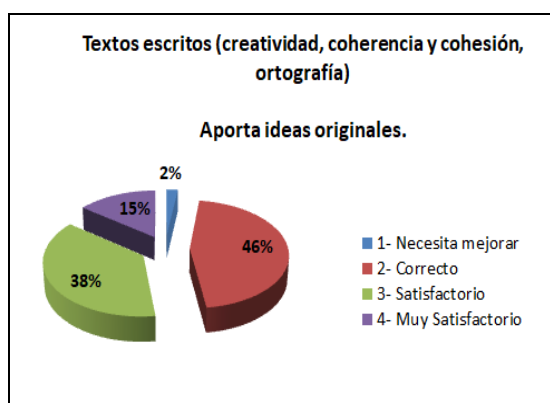


Fig. 28



Fig.29

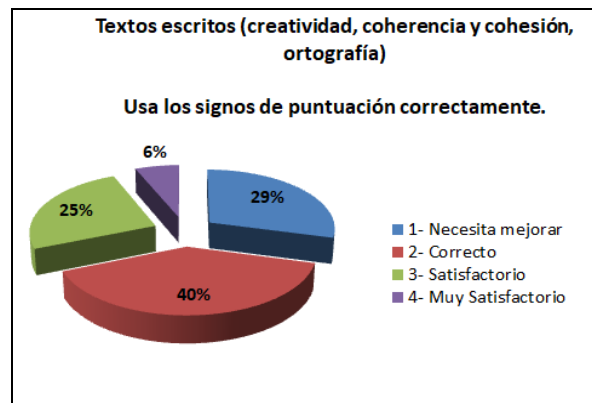


Fig.30

### Características del cómic

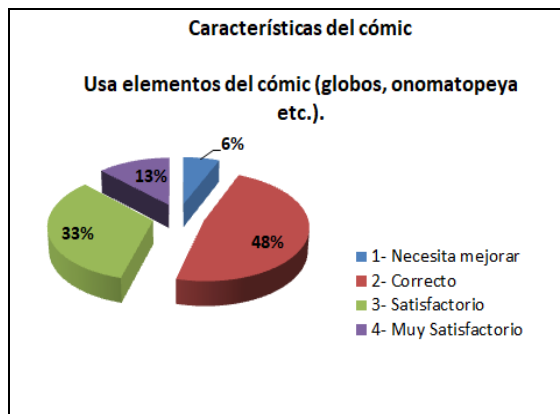


Fig.31

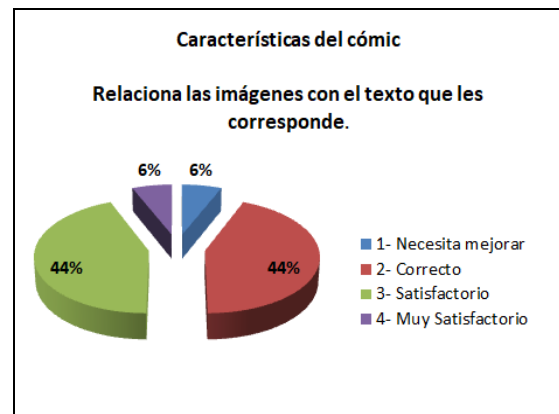


Fig.32

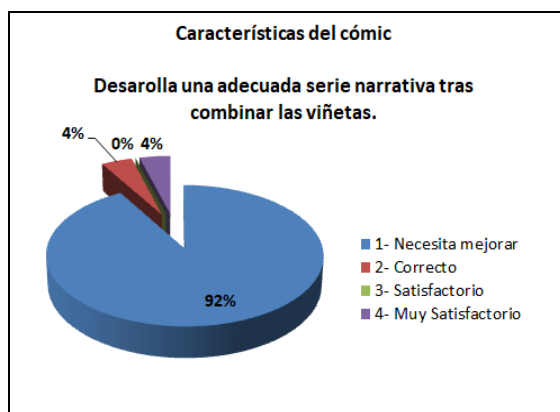


Fig.33

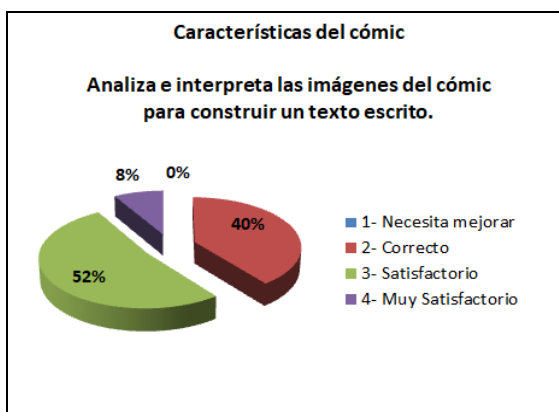


Fig.34

Tras esta sesión y el análisis de los datos, se observó que un 92% de los alumnos no parecía haber comprendido la historia para determinar el orden de las partes. Por otro lado, un 48% aplicó correctamente los conocimientos previos de las características del

cómic, un 46% hizo uso correcto de su creatividad y un 46% creó textos satisfactorios a partir de las imágenes. También un 40% usó correctamente los signos de puntuación.

Hay que mencionar que, a pesar de que los estudiantes utilizaron los diccionarios para buscar palabras nuevas, las preguntas con respecto a la creación de los textos fueron abundantes. Esta actividad se llevó a cabo con 48 alumnos.

## Sesión 5 – Actividad 4 (¡Ilustra la historia!)

### Compresión lectora/lectura de textos con imágenes

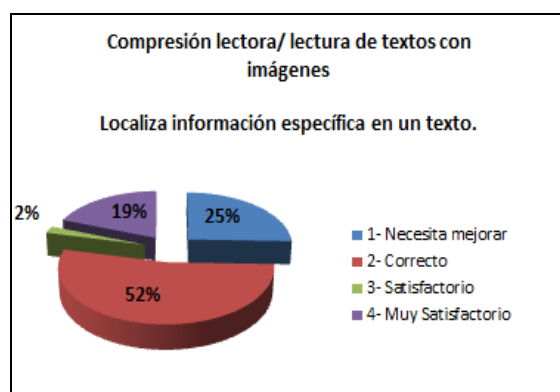


Fig.35

### Textos escritos (creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)

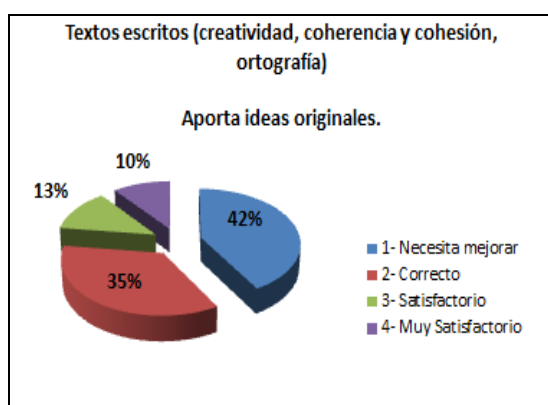
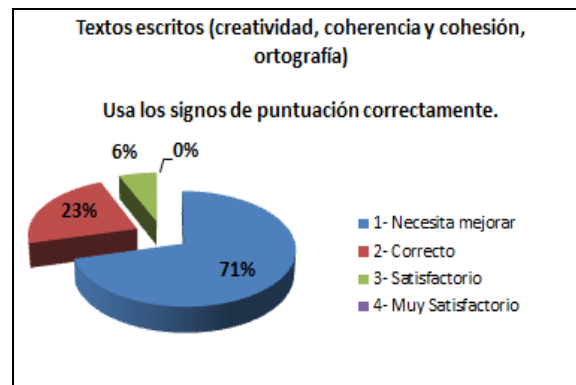


Fig.36

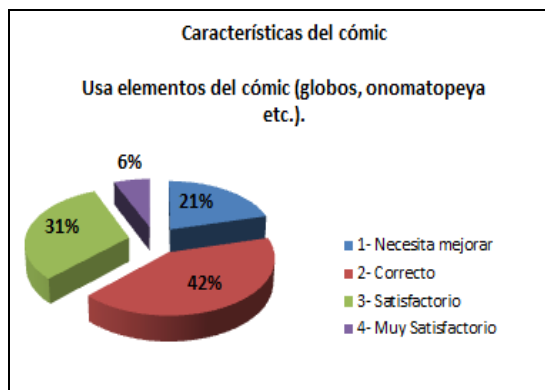


Fig.37

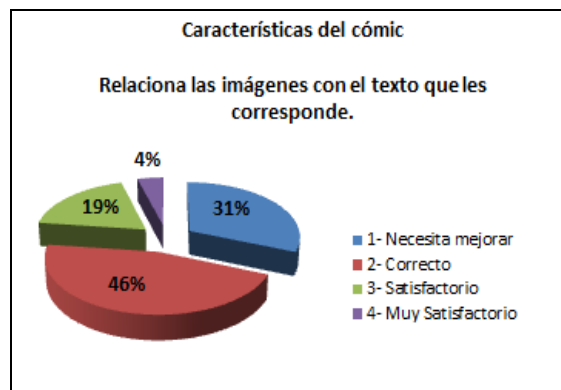


**Fig.38**

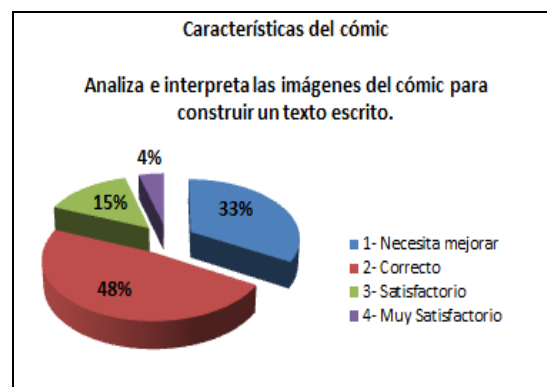
### **Características del cómic**



**Fig.39**



**Fig.40**



**Fig.41**

Esta sesión se dividió en dos partes: en la primera parte se analizó la capacidad de los alumnos de comprender la información a través de los párrafos que debían ordenar

para formar la historia de forma coherente. Sin embargo, no todos los estudiantes pudieron organizarlos de forma espontánea siguiendo una secuencia lógica, con lo cual el texto se leyó tres veces para que los alumnos pudieran estructurarlos coherentemente.

En la segunda parte de esta sesión se consiguió evidenciar una mejoría respecto a las características del cómic, ya que un 42% de los alumnos usó correctamente los elementos del cómic y un 46% de los estudiantes relacionó correctamente las imágenes con el texto que les correspondía.

Hay que destacar también que algunos alumnos tuvieron más en cuenta la creación de las imágenes que la del texto, a pesar de que un 48% realizó correctamente un análisis de los personajes para construir un texto escrito.

Aunque un 42% de la población no hizo uso de ideas muy creativas, se observó que un 71% de los estudiantes redactó correctamente textos simples, claros y coherentes, e incluso algunos alumnos hicieron uso de onomatopeyas en su narración.

A pesar del progreso hecho con la actividad anterior, se observó que el 71% de los estudiantes no usó los signos de puntuación correctamente.

Hay que mencionar también que en esta sesión se ha tenido en cuenta la participación y la motivación de los alumnos para dibujar lo que ocurría en la historia haciendo uso de los elementos del cómic. Esta actividad se realizó con 48 estudiantes.

## **Sesión 6 – Practica**

### **Colorea y crea tu propio cómic**

El objetivo general de esta sesión fue familiarizar a los estudiantes con la creación de cómics y desarrollar su pensamiento lógico para que fueran capaces de utilizar sus conocimientos en diversas situaciones. Para esta actividad participaron 45 estudiantes.

Se trata de una actividad divertida basada en el lenguaje verbo icónico, ya que los estudiantes mostraron interés por este tipo de actividad con la implementación de la actividad 3 en la sesión 4. Para esta actividad se ha tenido en cuenta sólo las observaciones durante la clase.

En esta sesión los alumnos al empezar la clase se mostraron motivados y preparados para crear y colorear su propio cómic.

Debido a las abundantes preguntas que trabajamos en la clase, algunos de los estudiantes no pudieron colorear en totalidad su cómic. Fue una interesante experiencia ver el entusiasmo de los alumnos al buscar en sus diccionarios las palabras que deseaban usar, así como también verlos levantar sus manos para hacer preguntas.

Se observó también que algunos de los estudiantes seguían sin utilizar correctamente las reglas ortográficas a pesar de que habían sido expuestas otra vez en clase.

## Sesión 7 – Actividad 5 (Prueba final)

### Compresión lectora/lectura de textos con imágenes

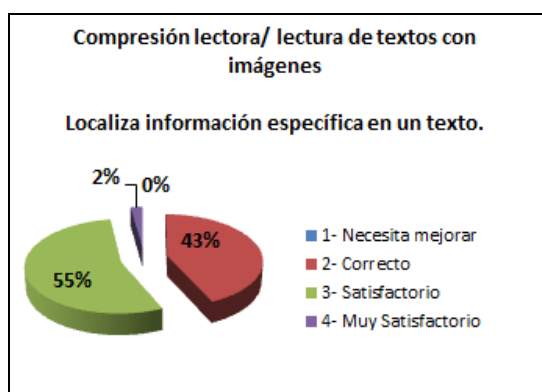


Fig.42

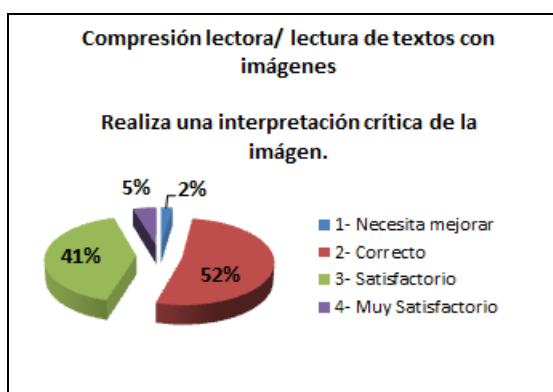


Fig.43

### Textos escritos (creatividad, coherencia y cohesión, ortografía)



Fig.44

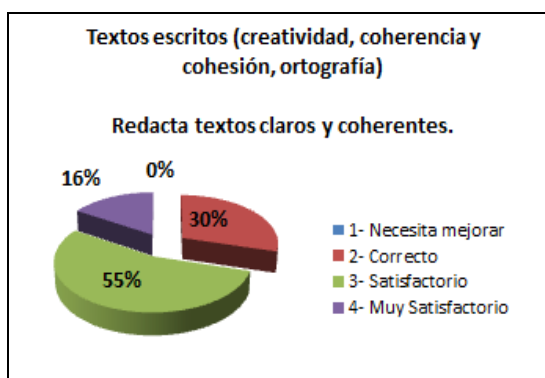


Fig.45

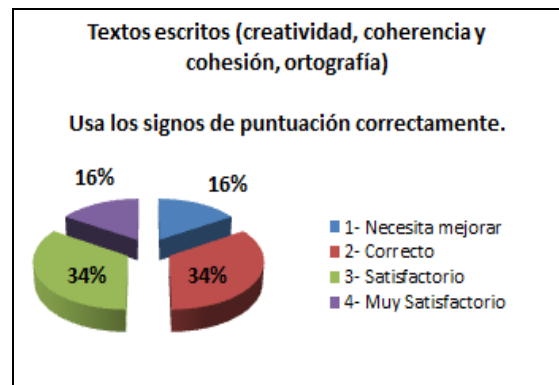


Fig. 46

### Características del cómic

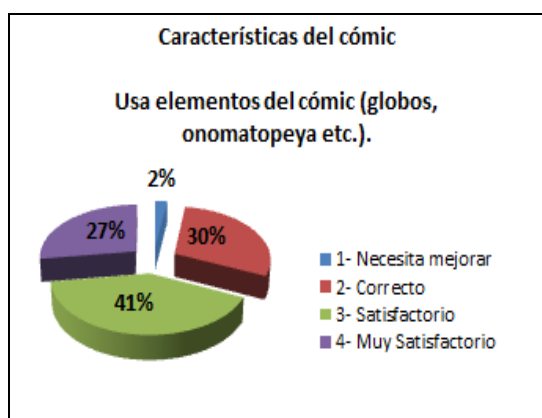


Fig. 47

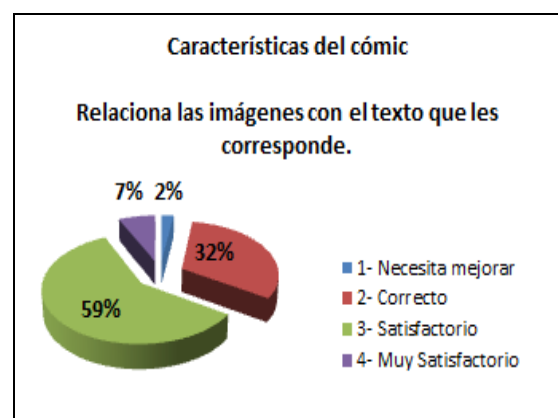


Fig. 48

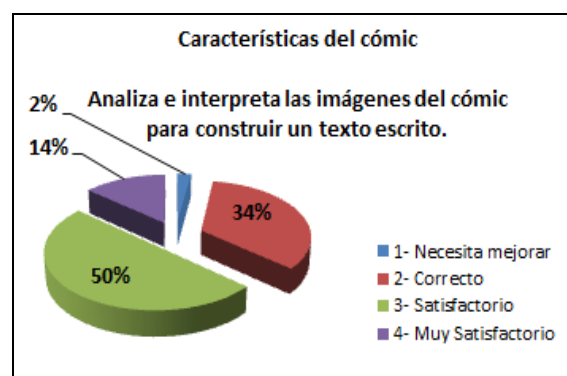


Fig. 49

En la tarea final, en la primera parte se presentó de nuevo una actividad de tipo *verbo icónico*, mientras que en la segunda parte de dicha tarea se les pidió a los alumnos que ilustraran y relatasen en tres viñetas la continuación de una pequeña historia. A esta

última sesión se presentaron un número de 44 estudiantes, pero se notó un gran avance en todos los aspectos.

Con respecto a la comprensión lectora/lectura de textos con imágenes, un 55% localizó de manera satisfactoria la información específica en el texto, mientras que un 52% realizó correctamente una interpretación crítica de la imagen.

En cuanto a la producción escrita, un 45% aportó con éxito ideas creativas y un 55% redactó satisfactoriamente textos claros y coherentes. Además, se observó un gran avance con respecto a las reglas ortográficas, ya que un 34% hizo uso correctamente de ellas mientras que un 34% las usó correctamente.

Hay que mencionar también que en la segunda parte de la actividad, algunos alumnos se centraron más en la creación de las imágenes que en la creación del texto.

En las características del cómic la mayoría de los alumnos obtuvieron resultados satisfactorios, ya que un 41% hizo uso de los elementos del cómic, 59% relacionó las imágenes con el texto que les corresponde y un 50% analizó e interpretó las imágenes para crear un texto escrito.

Cabe destacar que con la implementación de la prueba final se pudo observar que este proyecto de investigación logró una mejora en la producción de textos con el soporte de la lectura de la imagen.

Por otra parte, se pudo establecer un avance con respecto a la producción escrita, ya que al principio los alumnos elaboraban textos simples y poco creativos mientras que en la prueba final realizaron textos más creativos y coherentes, además de usar correctamente los signos de puntuación.

Con respecto a las características del cómic, se logró que el estudiante identificara y utilizara los elementos más importantes del cómic en relación con las actividades implementadas.

Al elaborar la tabla de calificación total de la Actividad 5, podemos afirmar que la media general de resultados obtenidos en la tarea final se sitúa entre 15.1 – 21.0 respuestas correctas, correspondientes a un total de 20 estudiantes, mientras que en la



prueba diagnóstica se observa entre 19.1 – 21.0 respuestas correctas, correspondientes a un total de 13 estudiantes.

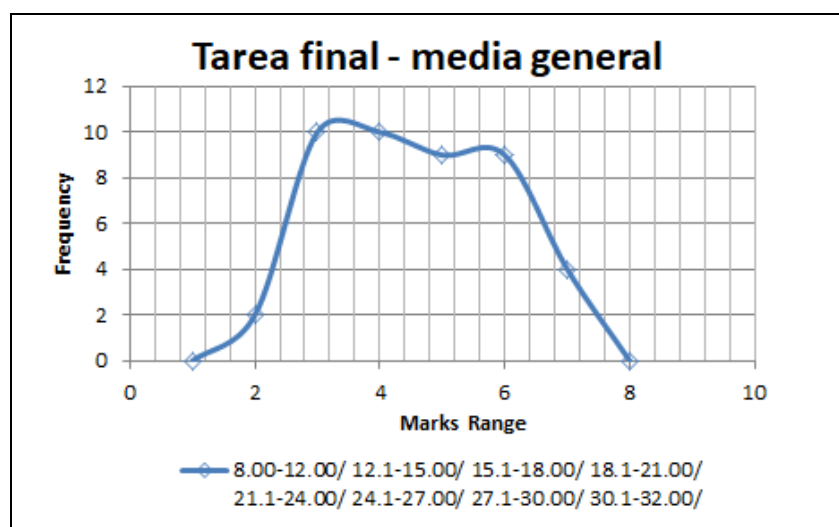


Fig. 50

Como puede evidenciarse en la fig. 51, si se comparan los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica con aquellos obtenidos en la prueba final, el nivel de competencia en los parámetros medidos por parte de los estudiantes demuestra una evolución positiva.

Hay que tener en cuenta que esta actividad se llevó a cabo con 44 estudiantes en vez de 49, con lo cual en la fig. 51 se puede observar que algunos alumnos no tienen los resultados para ambas actividades.

Con esta investigación se pudo evidenciar que usando los cómics en la clase para mejorar la producción textual es una experiencia positiva, ya que los alumnos pudieron participar de manera activa en su proceso de aprendizaje. Además, con la ayuda del cómic se pudo trabajar nuevo léxico, permitiendo a los estudiantes clasificar nueva información apoyándose en la lectura de las imágenes.

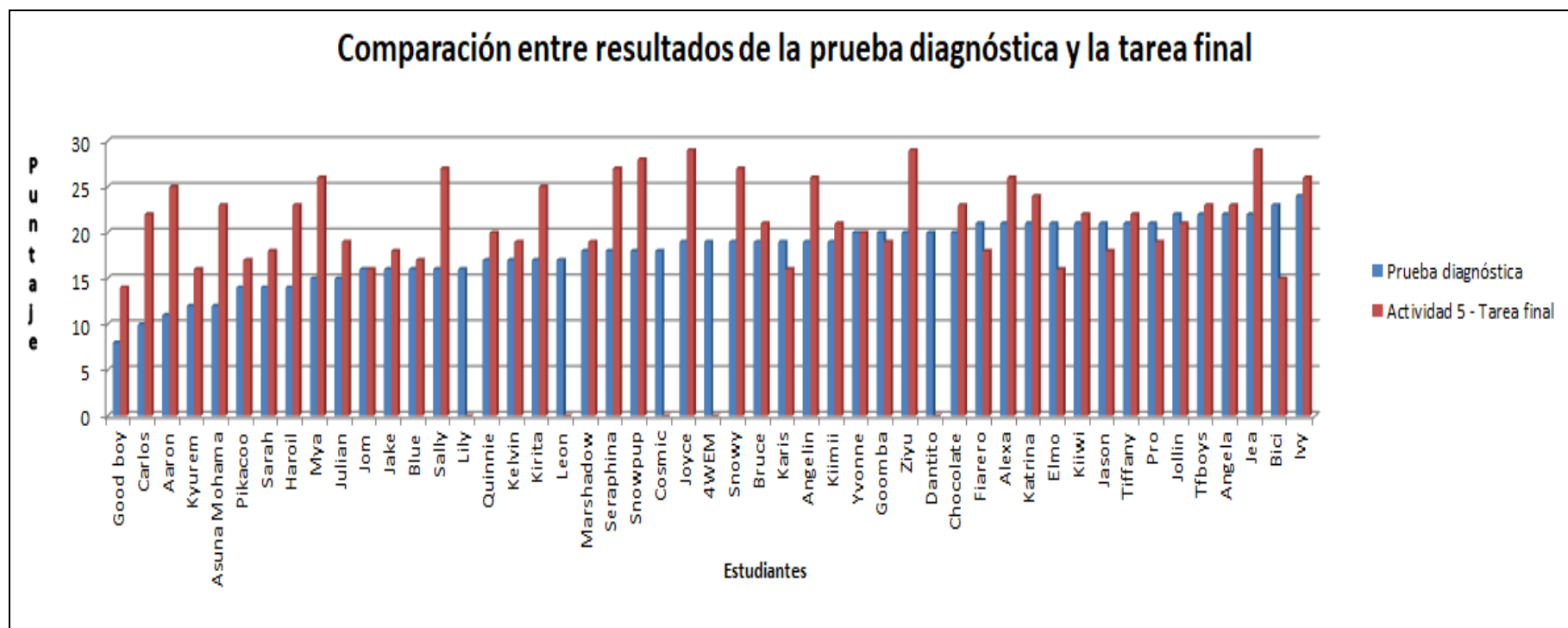


Fig. 51

## 5. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo de investigación me ha permitido reflexionar sobre la importancia de la enseñanza de español como lengua extranjera y sobre las herramientas que se pueden usar para motivar a los estudiantes a la hora de aprender una nueva lengua.

Por otro lado, esta investigación nace por la curiosidad y el deseo que tuve por encontrar una manera de ayudar a los alumnos de primaria que viven en Malasia a aprender la lengua española de un modo divertido y más fácil.

El objetivo principal de esta investigación es comprobar si el cómic, como herramienta didáctica, resulta motivador y permite a los estudiantes mejorar sus habilidades en la comprensión lectora y expresión escrita.

En mi opinión, el cómic es una herramienta práctica y motivadora que permite explorar los nuevos conocimientos de una manera creativa y sencilla. No obstante, la actividad que el autor Blas Segovia Aguilar propone en su estudio de caso para favorecer la creatividad, que consiste en la descomposición de un texto para reconstruirlo después en viñetas, no tuvo efectos positivos en mi propia experiencia, ya que algunos alumnos se centraron más en la creación de las imágenes que en el texto.

Aun así, con la utilización del cómic los estudiantes aprendieron nuevo léxico, relacionaron las imágenes con el tipo de texto que les correspondía, y también crearon textos simples y complejos, además de coherentes, ayudándose de las imágenes. En cuanto a la motivación, durante todo este periodo se observó un gran interés por parte de alumnos a la hora de adquirir nuevos conocimientos, ya que trabajaban algo distinto a lo que ya estaban acostumbrados.

Considero que el cómic resulta un instrumento que motiva, ya no sólo porque nos permite desarrollar nuestra imaginación, sino también porque a través de él descubrimos un mundo rodeado de diversas situaciones reales. También pienso que el cómic combinado con otros recursos didácticos es una herramienta muy poderosa en la enseñanza de español como lengua extranjera, especial en la escuela primaria.

El cómic es fácil de instaurar en el aula, debido a que es accesible para cualquier tipo de edad, se puede ajustar a cualquier nivel y temática, y favorece la comprensión de textos a través de las imágenes.

De acuerdo con Flores Acuña (2008: 90), “el cómic, gracias a la atractiva combinación de imágenes y texto, motiva y entretiene, estimula la creatividad y favorece el aprendizaje”.

Como se ha demostrado a través de las actividades implementadas durante esta investigación y teniendo en cuenta los trabajos de otros autores sobre la viabilidad del cómic, se puede concluir que el cómic es un instrumento didáctico de gran ayuda en la escuela primaria, tanto como recurso didáctico como también a la hora de divertirse, siendo una herramienta que aporta muchas opciones innovadoras captando el interés de sus lectores.

Examinar, entender y disfrutar al mismo tiempo que se aprende a través de las imágenes del cómic parece ser una buena opción, ya que hoy en día estamos rodeados de información que debido al formato multimedia siempre presente, incluyen imágenes. Es por eso que los docentes deben saber cómo adaptarse a los nuevos cambios y buscar alternativas pedagógicas para motivar a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

Para ello, los maestros y profesores de español deben favorecer y promover la autonomía en la creación y transmitir a los alumnos una actitud positiva. Es necesario que estos profesionales estén familiarizados con las características del cómic para una mejora en la utilización de este recurso, ya que es fundamental que sepan orientar al alumnado en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Con este proyecto de investigación se logró que los estudiantes de quinto grado del colegio CHIS mejoraran sus habilidades en la comprensión lectora y expresión escrita a pesar de no ser uno de los métodos más ortodoxos para la enseñanza de ELE.

A través del uso del cómic se trabajó no sólo el hecho de escribir, sino que también se tuvo en cuenta la coherencia y la cohesión de los textos y la creatividad a la hora de crear sus propios cómics.

De todos los modos, y aunque los resultados demostraron un mejoramiento en este aspecto, en el caso presente es necesario seguir trabajando en las reglas ortográficas, ya que este es un proceso que lleva tiempo.

Espero en un futuro poder investigar este tema más a fondo ya que sería interesante explorar cómo hubiera evolucionado el progreso de los estudiantes si hubiera trabajado con ellos todos los días y no sólo un día por la semana, como fue el caso. Este es un tema que me interesaría trabajar incluso con los estudiantes de secundaria. Espero que esta investigación sea el camino para poder empezar a implementar el cómic como herramienta de enseñanza en la clase de ELE en nuestro centro escolar y aquellos en los que trabaje en un futuro.

## 6. BIBLIOGRAFIA

Alonso Abal, M. (2012): “El cómic en clase de ELE: una propuesta didáctica” *MarcoEle*, 14. Disponible en: <http://marcoele.com/suplementos/el-comic-en-ele/> Consultado el 25 de marzo de 2018.

Aparici, R., (1992): *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Arizmendi, M. (1975): *El cómic*. Barcelona. Editorial Planeta.

Arnold, J., (2000): *La dimensión afectiva* en el aprendizaje de idiomas. Madrid: Colección Cambridge de didáctica de lenguas.

Barbieri, D. (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Barreiro Villanueva, J.M. (2000): “El cómic como recurso en la clase de español”. *En actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes*. Sao Paulo, p. 44-48.

Barrero, Manuel (2002): “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”, Conferencia impartida en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica, en Jerez de la Frontera (Cádiz), 23 de febrero de 2002. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>.

Consultado el 27 de marzo de 2018.

Durao, Adja Balbino de Amorin Barbieri (2004): *¡Qué venga el tebeo! El empleo de los tebeos como una alternativa más para el fomento del español como lengua extranjera*. En: Anuario brasileño de estudios hispánicos XIV (p.11-34). Abeh, Madrid.

Eco, U. (1973): Segno, Milan: ISEDI, p. 299.

Eisner, W. (1996): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona. Norma editorial.

Fernández, M. y Díaz, O. (1990): *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman.

Flores Acuña, Estefanía (2008): El cómic en la clase de italiano como segunda: posibilidad de explotación didáctica, en *Didáctica (Lengua y literatura)*, (ISSN: 1130 0531), N° 20: 89 116. Disponible: <http://revistas.ucm.es/edu/11300531/articulos/DIDA0808110089A.PDF>

Gardner, Howard (1993): *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.

Garrido, Antonio & Salvador Montesa (1992): “El texto como lugar de encuentro. Lectura y textos literarios: consideraciones metodológicas”, *Cable*, 9, p. 22-28.

Gubern, R. (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Ediciones Península.

Iglesias Casal, I. (1999): “La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones”. En *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del X Congreso Internacional de ASELE*, Cádiz, p. 941-954.

Instituto Cervantes (2002): Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Cooperación Internacional, Madrid: Primera edición: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)

Instituto Cervantes (2006): Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia. Índice. Madrid: Instituto Cervantes-Biblioteca del profesor del español. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/indice.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm).

Johnson, B., & Onwuegbuzie, A. (2004). Mixed methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189X033007014>.

Krashen, Stephen D. (1987): *Principles and practice in second language acquisition*. Exeter: Prentice Hall International Ltd.

Krashen, Stephen D. (1992): *Fundamentals language of education*. Laredo Publishing Co: California, p.50.

Manno, M. (2014): *Teach make a difference*. Disponible en: <http://teach.com/great-educational-resources/comic-books-in-the-classroom> . Consultado el 31 de marzo de 2018.

Marquès, P. (2010): Ciencia y metodologías de investigación. Diseño de una investigación educativa. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/edusoft.htm>. Consultado el 14 de abril de 2018.

Mendoza Fillola, Antonio (1992): “Literatura, cultura, intercultural. Reflexiones didácticas para la enseñanza del español lengua extranjera”, *Lenguaje y textos*, 3, p. 19-42.

McCloud, S. (2005): *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri.

Miravalles, L. (1999): La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar* 13, p. 171 - 174.

Disponible en:

<http://rabida.uhu.es/bitstream/handle/10272/876/b11466534.pdf?sequence=1>.

Consultado el 26 de marzo de 2018.

R.A.E. (1998): *Diccionario de la Lengua Española* (1998), Real Academia Española, vigésima primera edición, Madrid: Espasa Calpe.

Rojas Gordillo, C., (2004): Diseño de actividades lúdicas para la clase de E/LE sobre tebeos españoles con material de internet, *Cultura e intercultural en la enseñanza del español como lengua extranjera*, 3ª etapa. Disponible en: [https://www.edinumen.es/index.php?option=com\\_content&view=article&id=85&catid=11&Itemid=51](https://www.edinumen.es/index.php?option=com_content&view=article&id=85&catid=11&Itemid=51) . Consultado el 25 de marzo de 2018.

Rollán Méndez, Mauro y Zarzuela Sastre, Eladio (1986): *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., p. 3 – 24.

Sitman, R. y Lerner, I. (1994): “Literatura hispanoamericana: herramienta de acercamiento cultural en la enseñanza del español como lengua extranjera”, en *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera. Actas del IV Congreso de ASELE*, Madrid, p. 227-233.

Torres, C. (1998): “El texto literario: subsidio mediato para la enseñanza del español como lengua extranjera”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo, *Actas del VI Seminario de dificultades específicas para la enseñanza del español a lusohablantes*, Consejería de Educación y Ciencia de la Embajada de España en Brasil, p. 104-110.

Vargas-Llosa, M. (2002): *La literatura y la vida*. En: *La verdad de las mentiras*. Buenos Aires: Alfaguara, p. 383-402.

Wilson, E. (2013): Encouraging literacy, embracing technology. ISTE (International Society for Technology in Education). Disponible en: <http://www.iste.org/docs/excerpts/SCOMIX-excerpt.pdf> . Consultado el 27 de marzo de 2018.

Zanón Javier (1999): *La enseñanza del español mediante tareas*. Madrid: Edinumen.

Referencias origen del cómic:

<http://www.todohistorietas.com.ar/principal.htm>

<https://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>



## **7. APÉNDICE**

# **Anexos**

## **PARTICIPANT CONSENT FORM**

**Project title:**

**Researcher's name:**

**Supervisor's name:**

- I have read the Participant Information Sheet and the nature and purpose of the research project has been explained to me. I understand and agree to take part.
- I understand the purpose of the research project and my involvement in it.
- I understand that I may withdraw from the research project at any stage and that this will not affect my status now or in the future.
- I understand that while information gained during the study may be published, I will not be identified and my personal results will remain confidential.
- I understand that all participants' identities will not be revealed at any time.

**Signed** ..... (research participant's parent)

**Print name** ..... **Date** .....

### **Contact details**

Researcher:

Supervisor:

**Figura 1 - Fondos y datos de circulación de la biblioteca de CHIS**

**Collection Circulation Report**

Crescendo-Help International

School

Show Summary Only (Limited by circulation date. See the final page of the report for limiter details.)

Call numbers grouped by prefix

Range		Circulations
000 - 099		25 [0.31%]
100 - 199		83 [1.04%]
200 - 299	NON-FICTION	44 [0.55%]
300 - 399		143 [1.80%]
400 - 499		197 [2.48%]
500 - 599		502 [6.31%]
600 - 699		153 [1.92%]
700 - 799		253 [3.18%]
800 - 899		124 [1.56%]
900 - 999		223 [2.80%]
E	① FICTION	319 [4.01%]
FIC	② FICTION	287 [3.61%]
GLE		6 [0.08%]
J	③ FICTION	4,221 [53.05%]
KET		3 [0.04%]
MAL	NON-FICTION	10 [0.13%]
MDN		6 [0.08%]
OFF		0 [0.00%]
OLI		2 [0.03%]
ORT	Oxford	1,074 [13.50%]
PRO	NON-FICTION	41 [0.52%]
TCR		225 [2.83%]
TRC		16 [0.20%]
WEL		0 [0.00%]
No Call #		0 [0.00%]
Temporary		0 [0.00%]
<b>Totals</b>		<b>7,957</b>

NOTE: The Collection Statistics Summary Report includes statistics for both current copies and copies that have been deleted.

Fig.1 Fondos y datos de circulación de la biblioteca de CHIS durante marzo 2017- marzo 2018

**Figura 2 - Lista aproximativa de datos de circulación de los cómics según el código**

Call Number	Material Type	Circulations This Month	Circulations This Year	Total Circulations
1 FIC BEC	Fiction comic	0	5	5
2 FIC CHO	Fiction comic	0	0	0
3 FIC CLA	Fiction comic	0	1	2
4 FIC DAV	Fiction comic	0	0	0
5 FIC DOY	Fiction comic	0	0	1
6 FIC FAE	Fiction comic	0	1	1
7 FIC GAG	Fiction comic	0	3	3
8 FIC GRA	Fiction comic	0	2	2
9 FIC GRA	Fiction comic	0	1	1
10 FIC GUG	Fiction comic	0	2	2
11 FIC JEN	Fiction comic	0	0	1
12 FIC JOH	Fiction comic	0	1	1
13 FIC KAN	Fiction comic	0	3	5
14 FIC LAM	Fiction comic	0	0	0
15 FIC MOO	Fiction comic	0	0	0
16 FIC NEL	Fiction comic	0	1	3
17 FIC REE	Fiction comic	0	4	4
18 FIC SMI	Fiction comic	0	0	1
19 FIC SNY	Fiction comic	0	0	4
20 FIC SPE	Fiction comic	0	2	4
21 FIC STE	Fiction comic	0	1	2
22 FIC STE	Fiction comic	0	0	1
23 FIC TAL	Fiction comic	0	2	2
24 FIC TOM	Fiction comic	0	2	3
25 FIC WYA	Fiction comic	0	1	2
26 J FIC AHL	Fiction comic	0	0	0
27 J FIC AHL	Fiction comic	0	1	1
28 J FIC ANC	Fiction comic	0	2	2
29 J FIC BAN	Fiction comic	0	2	2
30 J FIC BAR	Fiction comic	0	0	0
31 J FIC BLA	Fiction comic	0	0	0
32 J FIC BYR	Fiction comic	0	2	3
33 J FIC CHA	Fiction comic	1	3	3
34 J FIC CHE	Fiction comic	0	0	0
35 J FIC COR	Fiction comic	0	0	0
36 J FIC DEA	Fiction comic	0	4	4
37 J FIC DEG	Fiction comic	0	0	0
38 J FIC DIC	Fiction comic	0	4	4
39 J FIC DIC	Fiction comic	0	2	2
40 J FIC DIC	Fiction comic	0	1	1
41 J FIC DIC	Fiction comic	0	0	0
42 J FIC DUF	Fiction comic	0	1	1
43 J FIC DUM	Fiction comic	0	0	0
44 J FIC FAC	Fiction comic	0	0	0
45 J FIC FEA	Fiction comic	1	7	8
46 J FIC FLI	Fiction comic	0	0	0
47 J FIC FLI	Fiction comic	0	2	2
48 J FIC FOR	Fiction comic	0	0	0
49 J FIC FRE	Fiction comic	0	1	1
50 J FIC GOS	Fiction comic	0	0	0
51 J FIC GOS	Fiction comic	0	0	0
52 J FIC GRE	Fiction comic	0	0	0
53 J FIC HAL	Fiction comic	0	1	2
54 J FIC HAR	Fiction comic	0	0	0
55 J FIC HAR	Fiction comic	0	0	0
56 J FIC HAR	Fiction comic	0	0	0
57 J FIC HAR	Fiction comic	0	0	0
58 J FIC HAT	Fiction comic	1	9	9
59 J FIC HAT	Fiction comic	0	1	1
60 J FIC HER	Fiction comic	0	2	3
61 J FIC HER	Fiction comic	0	1	1
62 J FIC HER	Fiction comic	0	2	2
63 J FIC HER	Fiction comic	1	1	1
64 J FIC HER	Fiction comic	0	3	3
65 J FIC HER	Fiction comic	0	0	0
66 J FIC HER	Fiction comic	1	1	1
67 J FIC HER	Fiction comic	0	0	0
68 J FIC HOE	Fiction comic	1	3	3
69 J FIC HOR	Fiction comic	0	0	0
70 J FIC HOR	Fiction comic	0	0	1
71 J FIC HOR	Fiction comic	0	0	0
72 J FIC HOS	Fiction comic	0	0	0
73 J FIC JAC	Fiction comic	1	1	1
74 J FIC JOH	Fiction comic	0	2	3
75 J FIC KIM	Fiction comic	0	2	2
76 J FIC KIN	Fiction comic	2	13	18
77 J FIC KIN	Fiction comic	0	0	0
78 J FIC KIN	Fiction comic	2	15	19
79 J FIC KIN	Fiction comic	0	0	0
80 J FIC KIN	Fiction comic	0	6	6
81 J FIC KIN	Fiction comic	2	4	4
82 J FIC KIN	Fiction comic	2	15	18
83 J FIC KIN	Fiction comic	2	14	19
84 J FIC KIN	Fiction comic	1	9	9
85 J FIC KIN	Fiction comic	2	14	19
86 J FIC KIN	Fiction comic	1	12	17
87 J FIC KIN	Fiction comic	0	15	20
88 J FIC KIN	Fiction comic	0	3	3
89 J FIC KIN	Fiction comic	1	14	17
90 J FIC KIN	Fiction comic	3	14	18
91 J FIC LET	Fiction comic	0	0	0
92 J FIC MAN	Fiction comic	0	4	4
93 J FIC MAS	Fiction comic	0	1	1
94 J FIC MCC	Fiction comic	0	0	1
95 J FIC MCK	Fiction comic	0	0	1
96 J FIC MEL	Fiction comic	0	0	0
97 J FIC MOR	Fiction comic	1	4	4
98 J FIC MUC	Fiction comic	1	3	3
99 J FIC NAI	Fiction comic	1	1	1
100 J FIC NIE	Fiction comic	0	0	0
101 J FIC OKU	Fiction comic	1	4	4
102 J FIC ORC	Fiction comic	0	1	1
103 J FIC PEI	Fiction comic	1	6	8
104 J FIC PIC	Fiction comic	1	6	11
105 J FIC PIC	Fiction comic	2	9	13
106 J FIC PIL	Fiction comic	2	14	15
107 J FIC PIL	Fiction comic	2	7	8
108 J FIC PIL	Fiction comic	0	7	7
109 J FIC PIL	Fiction comic	2	9	9
110 J FIC PIL	Fiction comic	2	9	9
111 J FIC PIL	Fiction comic	1	9	9
112 J FIC PIL	Fiction comic	1	8	9
113 J FIC POE	Fiction comic	0	4	4
114 J FIC POP	Fiction comic	0	2	2
115 J FIC POW	Fiction comic	1	2	2
116 J FIC RIG	Fiction comic	0	4	4
117 J FIC RIO	Fiction comic	0	1	1
118 J FIC RIO	Fiction comic	0	3	5
119 J FIC RIO	Fiction comic	1	3	5
120 J FIC ROB	Fiction comic	0	0	0
121 J FIC SCH	Fiction comic	0	2	3
122 J FIC SHA	Fiction comic	0	1	1
123 J FIC SHA	Fiction comic	0	0	2
124 J FIC STI	Fiction comic	0	5	6
125 J FIC STI	Fiction comic	0	4	6
126 J FIC STI	Fiction comic	1	10	12
127 J FIC STI	Fiction comic	1	9	10
128 J FIC STO	Fiction comic	0	0	0
129 J FIC SUG	Fiction comic	0	1	1
130 J FIC TAK	Fiction comic	1	3	4
131 J FIC VER	Fiction comic	1	1	1
132 J FIC WIL	Fiction comic	0	0	0
133 J FIC WOO	Fiction comic	0	0	0
134 J FIC XIA	Fiction comic	2	11	14
135 J FIC XIA	Fiction comic	2	11	15
136 J FIC ZUC	Fiction comic	0	0	0
137 J FIC ZUC	Fiction comic	0	0	0
138 J FIC ZUC	Fiction comic	0	0	0
139 J FIC ZUC	Fiction comic	0	0	0
140 J FIC ZUC	Fiction comic	0	0	0
Total				
Total		8	51	55
Total		55	420	519

Fig.2 Lista aproximativa de datos de circulación de los cómics según el código

Grupo \_\_\_\_\_

Estudiante \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

## Anexo 1 - Encuesta

---

### 1. ¿Qué tipo de libros te gustan leer?

#### a. Aventuras

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### b. Cómics

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### c. Ciencia ficción

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### d. Literatura

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### e. Fantasía

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### f. Ilustraciones

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

### 2. Te gusta leer libros que tengan:

#### a. Imágenes

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### a. Texto

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

#### a. Imágenes y texto

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

**3. ¿Te gusta leer?**

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

**4. Cuando lees y escribes lo haces:**

**a. Porque me gusta**

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

**b. Porque quiero aprender más**

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

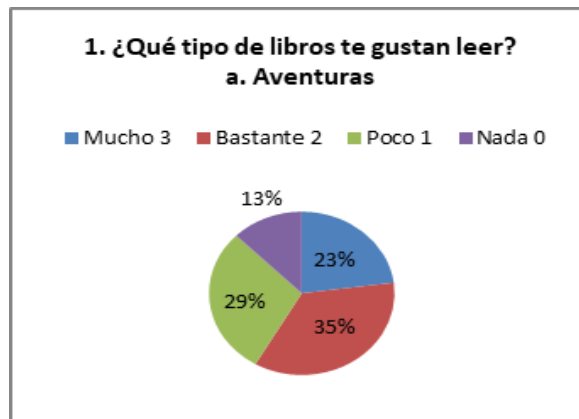
**c. Porque se me pide**

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

**5. ¿Te gusta escribir?**

Mucho 3	Bastante 2	Poco 1	Nada 0

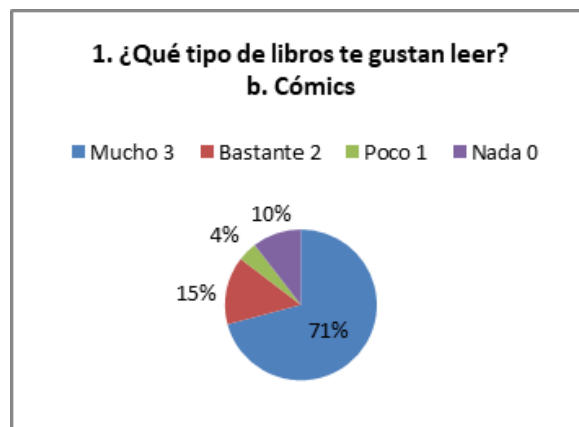
## Anexo 2 - Resultados encuesta



**Fig. 1 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1a**

El 35% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta leer bastantes libros de aventuras, el 29% afirman que les gusta poco, el 23% aseguran que les gusta mucho mientras que el 13% dicen que no les gusta nada de nada.

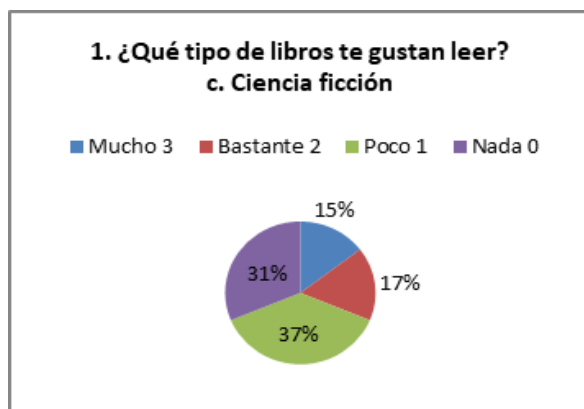
Según estos datos podemos concluir que una gran parte de los estudiantes encuestados prefieren leer libros de aventuras.



**Fig. 2 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1b**

El 71% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta mucho leer cómics, el 15% afirman que les gusta bastante, el 10% prefieren no leerlos mientras que el 4% consideran que les gusta poco.

De los datos anteriores podemos afirmar que a más de la mitad de los estudiantes encuestados les gusta mucho leer los cómics.



**Fig. 3 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1c**

El 37% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta poco leer libros de ciencia ficción, el 31% afirman que no les gusta nada, el 17% contestaron que les gusta bastante mientras que sólo el 15% declaran que les gusta mucho.

Al respecto podemos concluir que más de un tercio de los estudiantes encuestados consideran los libros de ciencia ficción poco interesantes, y algo poco menos de un tercio los considera nada interesantes: la mayoría, en definitiva, no gusta de este género.



**Fig. 4 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1d**

El 35% de los estudiantes encuestados respondieron que no les gusta nada los libros de literatura, el 33% afirman que les gusta poco, el 21% opinan que les gusta bastante mientras que el 11% sostiene que les gusta mucho.

Según estos datos, se puede inferir que la mayoría de los alumnos encuestados no muestran ningún interés hacia los libros de literatura.





**Fig. 5 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1e**

El 33% de los estudiantes encuestados respondieron que les gustan mucho los libros de fantasía mientras que otro porcentaje de 33% afirman que les gusta bastante. El 19% aseguran que les gusta poco mientras que el 15% no tienen ningún interés en leerlos.

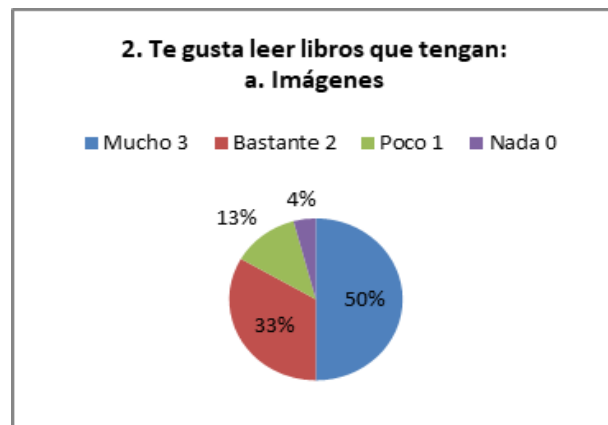
De esta manera podemos concluir que más de la mitad de los alumnos están interesados en leer este tipo de género ya que sus preferencias indican que se leen mucho o bastante.



**Fig. 6 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 1f**

El 40% de los estudiantes encuestados respondieron que no les gusta nada leer libros con ilustraciones, el 27% contestaron que les gusta poco, el 23% se ven atraídos bastante por este tipo de libros mientras que el 10% consideran que les gusta mucho.

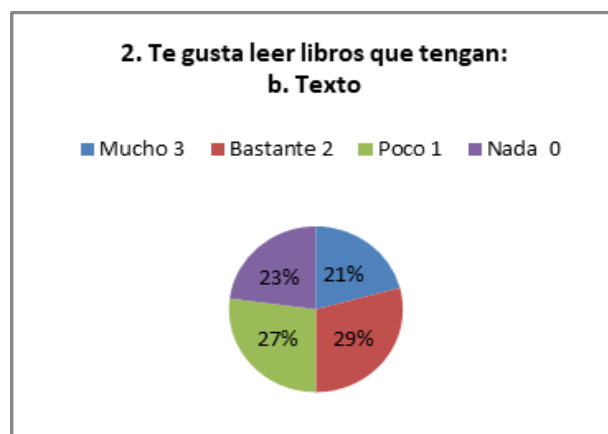
En este caso podemos concluir que casi la mitad de los estudiantes no consideran muy interesantes este tipo de libros para leerlos.



**Fig. 7 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 2a**

El 50% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta mucho leer libros que tengan imágenes, el 33% certifican que les gusta bastante, el 13% contestaron que les gustan poco mientras que el 4% afirman que les gusta mucho.

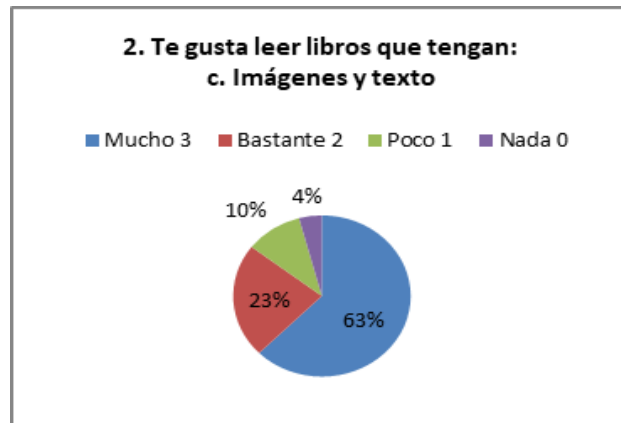
En cuanto a esto, podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes manifiestan un gran interés hacia los libros que tengan imágenes.



**Fig. 8 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 2b**

El 29% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta bastante leer libros que tengan texto, el 27% afirman que les gusta poco, el 23% prefieren no leerlos mientras que el 21% consideran que les gusta poco.

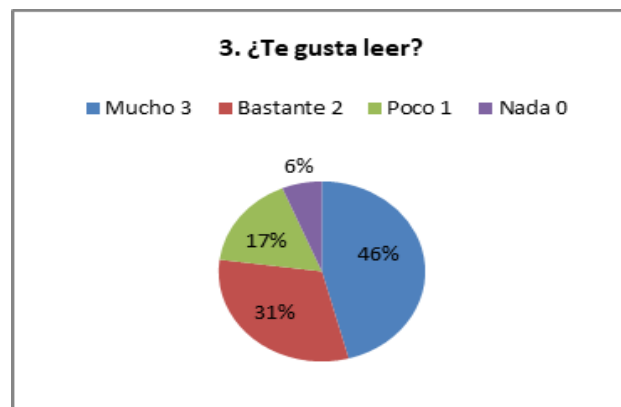
De estos datos anteriores, podemos afirmar que a la mayoría de los estudiantes les gustan bastante los libros que tengan texto.



**Fig. 9 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 2c**

El 63% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta mucho leer libros que tengan imágenes y texto, el 23% declaran que les gusta bastante, el 10% consideran que les gusta poco mientras que el 4% no les gusta nada.

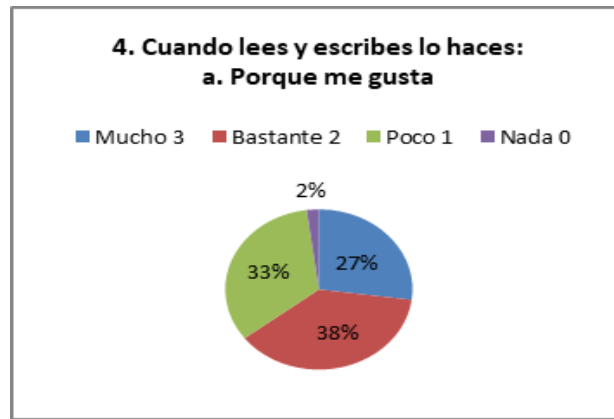
De los datos anteriores podemos afirmar que a más de la mitad de los estudiantes encuestados les gusta mucho leer libros que tengan imágenes y texto.



**Fig. 10 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 3**

El 46% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta mucho leer, el 31% declaran que les gusta bastante, el 17% consideran que les gusta poco mientras que el 6% afirman que no les gusta nada.

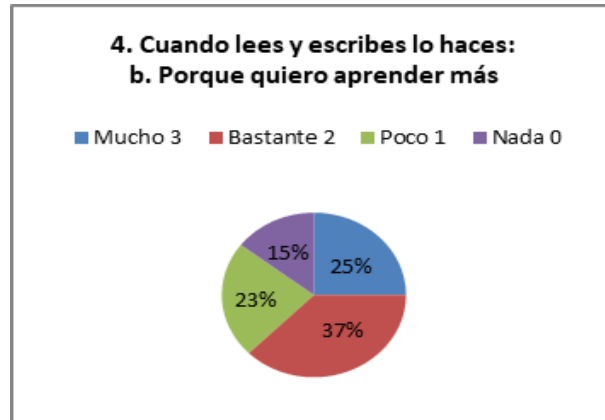
Al respecto podemos concluir que casi la mitad de los alumnos muestra un gran interés hacia la lectura.



**Fig. 11 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 4a**

El 38% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta leer y escribir bastante, el 33% sostienen que les gusta poco, el 27% afirman que les gusta mucho mientras que el 2% no prefieren leer y escribir nada.

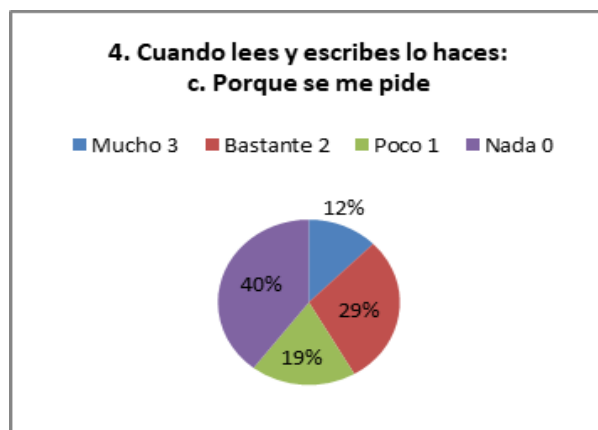
Según los datos anteriores, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados hacia la lectoescritura porque les gusta.



**Fig. 12 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 4b**

El 37% de los estudiantes encuestados leen y escriben porque consideran que aprenden bastante a través de la lectoescritura, el 25% consideran que aprenden mucho de esta manera, el 23% están poco de acuerdo con la afirmación mientras que el 15% declaran que cuando leen o escriben no lo hacen para nada con la intención de aprender más.

Al respecto, podemos concluir que la mayoría de los alumnos leen y escriben con el deseo de aprender más.



**Fig. 13 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 4c**

El 40% de los estudiantes encuestados declaran que no les gusta nada leer y escribir cuando se les piden hacerlo, el 29% están bastante de acuerdo con esto, el 19% afirman que están poco de acuerdo con la afirmación mientras que el 12% declaran que les gusta mucho leer y escribir cuando se les piden.

Teniendo en cuenta los datos anteriores, podemos concluir que a la mayoría de los alumnos no les gusta leer ni/o escribir cuando se sienten obligados a hacerlo.



**Fig. 14 (elaboración propia) – Resultado encuesta acerca pregunta 5**

El 31% de los estudiantes encuestados respondieron que les gusta escribir bastante, el 27% sostienen que no les gusta nada, el 25% afirman que les gusta poco mientras que el 17% contestan que les gusta mucho escribir.

De esta manera, podemos concluir que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados hacia la escritura.

## Anexo 3

Grupo \_\_\_\_\_

Estudiante \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

### Prueba diagnóstica

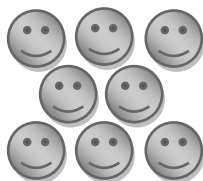
(1 punto cada respuesta/Máximo 25)

#### 1. Relaciona cada número con su imagen:

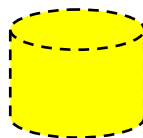
a.



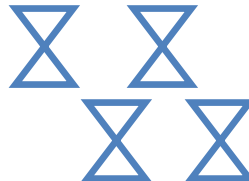
b.



c.



d.



Uno/ tres/ ocho/ cuatro

puntos

#### 2. Lee las frases y selecciona la respuesta correcta:

- Estos son Alejandro y Sara. Tienen 11 años y son de España.

Alejandro y Sara son:

- a. Colombianos
- b. Españoles
- c. Malayos

- ¡Hola!, Soy Ana, tengo diez años y soy de Madrid.

¿Cómo se llama?

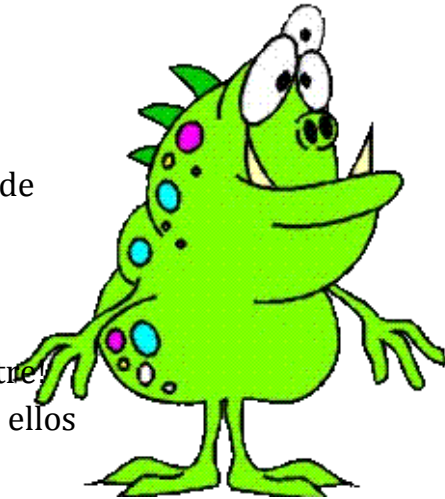
- a. Madrid
- b. Diez
- c. Ana

puntos

3. Lee el texto y completa las frases con la información del texto:

### El marciano Mic - Mic

Mic - Mic es de color verde.  
Tiene tres ojos y dos antenas.  
Mic - Mic resulta muy extraño.  
¡Claro! ¡Como que Mic - Mic es un marciano!  
Un día Mic - Mic se montó en su nave y vino de excursión a la tierra.  
¡Quería explorarla!  
Cuando llegó, unos niños lo vieron.  
- ¡Aaaaah! ¡Un extraterrestre, un extraterrestre!  
Mic - Mic al oírles se asustó todavía más que ellos y no pudo explicarles nada.  
Corriendo subió a su nave y regresó a su planeta.  
¡Adiós Mic - Mic!



(Autora: Ana María Santos Barba)

Fuente: [http://calasanz.edu.gva.es/7\\_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm](http://calasanz.edu.gva.es/7_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm)

Mic - Mic es un \_\_\_\_\_. Tiene \_\_\_\_\_ ojos y \_\_\_\_\_ antenas.

El marciano Mic - Mic es de color \_\_\_\_\_. Cuando vino de excursión a la \_\_\_\_\_ quería \_\_\_\_\_.

Mic - Mic se asustó cuando unos \_\_\_\_\_ lo vieron y pensaron que es un \_\_\_\_\_. Mic - Mic subió a su nave y regresó a su \_\_\_\_\_.

puntos

4. Relaciona cada viñeta<sup>14</sup> con el texto que le corresponde. Escribe el número de la viñeta en cada círculo del globo:



1

iImposible!



2

Si sumas las  
notas de los 3  
exámenes...

Jeje...



3

iHoy he sacado  
100 puntos!



4

5

iMira!

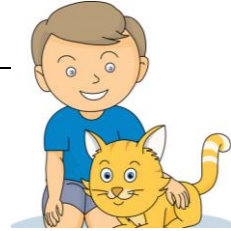
puntos

<sup>14</sup> Fuente: Dynamic Art Studio (2015): *Good morning teacher!* Malaysia: Percetakan Tatt SDN BHD



**5. Lee el texto y contesta a las preguntas:**

Luís es un niño simpático pero no tiene muchos amigos.  
Luís se siente solo porque no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.  
Llora tanto que sus lágrimas son como la lluvia.  
Un día, encontró en frente de su casa un gato pequeño y de color naranja.  
Todos los días Luís le da de comer al gato y juega con él.  
Ahora Luís es feliz, ya tiene un amigo.



¿Por qué se siente solo Luís?

*Ejemplo:* **Porque** no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.

¿Cómo son las lágrimas de Luís?

**Son**

¿Qué encontró Luís en frente de su casa?

**Un**

¿Cómo es el gato?

**Es**

¿Qué hace Luís todos los días?

**Le da**

¿Por qué es Luís feliz ahora?

**Porque**

puntos

# **Actividades propuestas**

Nombre: \_\_\_\_\_  
Grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## 1. ¿Qué cómics conoces?

A. ¿Conoces alguno de estos cómics? Háblalo con un compañero.



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



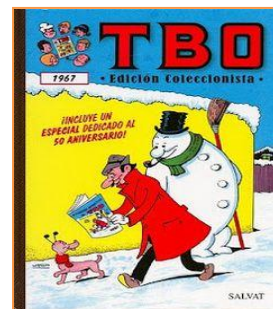
Fig. 19

- Escribe el nombre de los que conozcas en el cuadro:

- 15 Fig.1 - Fuente: [https://static.megustaleer.com/images/libros\\_max/BC62048.jpg](https://static.megustaleer.com/images/libros_max/BC62048.jpg)
- 16 Fig.2 - Fuente: <http://marvel.com/characters/54/spider-man>
- 17 Fig.3 - Fuente: [https://www.tebeosfera.com/publicaciones/zipi\\_y\\_zape\\_1993\\_b\\_ole-.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/zipi_y_zape_1993_b_ole-.html)
- 18 Fig.4 - Fuente: <https://www.europosters.es/poster/superman-comic-montage-v24248>
- 19 Fig.5 - Fuente: <https://comicvine.gamespot.com/el-super-raton/4050-81436/object-appearances/4005-39433/>

¿Sabes que en español los cómics se llaman "tebeos" o "historieta"?

Tebeo = Nombre que viene de la publicación española *TBO* fundada en 1917.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/389913280222392742/?lp=true>

- Y en tu país, ¿cuáles son los cómics más conocidos?

---



---



---

En los cómics, los bocadillos o los globos representan el espacio donde aparecen los diálogos o pensamientos de los personajes.



Fuente: <https://lahistorieta.weebly.com/procesos.html>

B. Observa e identifica qué tipo de globos o bocadillos hay en las siguientes viñetas:

a.



Fuente: [http://tempelementary.typepad.com/el\\_mundo\\_de\\_espanol/2011/01/](http://tempelementary.typepad.com/el_mundo_de_espanol/2011/01/)

a. \_\_\_\_\_



b.

c.



Fuente: <http://www.comicoff.es/10-curiosidades-sobre-tintin/>

Fuente: <https://www.pinterest.co.uk/pin/846184217459756022/visual-search/?x=16&y=16&w=514&h=650>

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

d.



Fuente: <http://aguiluxarajacomics.blogspot.my/2017/>

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_

C. Observa las siguientes viñetas:

- ¿Qué tipo de globo usarías para cada una?
- Crea el texto que acompañaría cada una de ellas.

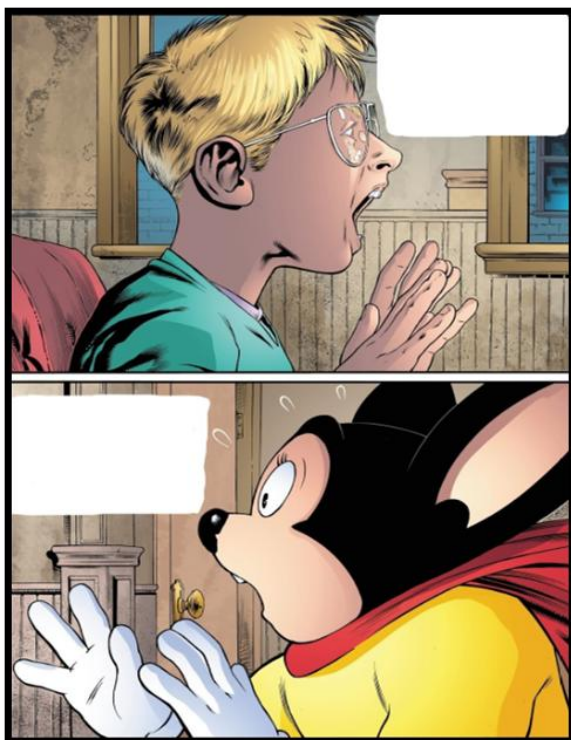


1.



Fuente: <http://galiciacomics.blogspot.my/2017/05/asterix-gran-coleccion-14-asterix-en.html#>

2.



Fuente: <http://galiciacomics.blogspot.my/2017/09/super-raton-2.html>

Nombre: \_\_\_\_\_  
Grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## 2. ¿Conoces a Mortadelo y Filemón?

A. Mortadelo y Filemón, son dos personajes de un Tebeo, muy conocidos en España. La primera historieta de ellos apareció en la revista Pulgarcito en 1958.



¡Hola! Yo soy Mortadelo y soy agente secreto.

Fuente: [http://ideas.wikia.com/wiki/File:Mortadelo\\_2.gif](http://ideas.wikia.com/wiki/File:Mortadelo_2.gif)

Y yo soy Filemón. Soy el jefe de una agencia de detectives y también el jefe de Mortadelo.

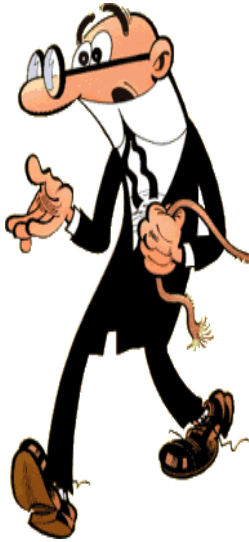


Fuente: <http://es.mortadelo.wikia.com/wiki/Archivo:Filemon.gif>

Describe a los dos personajes:

- ¿Cómo son físicamente?
- ¿Qué ropa llevan?

**Mortadelo**



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Filemón**



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Vocabulario

Elige las palabras adecuadas:

### DESCRIBIR EL ASPECTO FÍSICO



Es alta/ baja



Es alto/ bajo



Es gord~~a~~/ delgad~~a~~



Es gord~~o~~/ delgad~~o~~



Es guap~~a~~/ fea



Es guap~~o~~/ feo



Es simpática



Es simpático

### PELO

Es rubio



Es moreno



Es pelirrojo



Es castaño



Es calvo



Tiene el pelo largo y liso



Tiene el pelo negro y corto



Tiene los ojos azules



### EL CARÁCTER

Tímido/a, serio/a, divertido/a, cariñoso/a...

Inteligente, ambicioso/a, listo/a...

Amable, educado/a, responsable, generoso/a...

**Soy alto y delgado.**

**Tengo los ojos negros y el pelo corto.**

**Soy educado, responsable y un poco tímido.**

### LLEVA

gafas



cola



bigote



barba



camisa



camiseta



falda



vestido



pantalones largos



o cortos



chaqueta



abrigo



levita



zapatos



pajarita



corbata



Fuente: imágenes sacadas del internet [www.google.com](http://www.google.com)

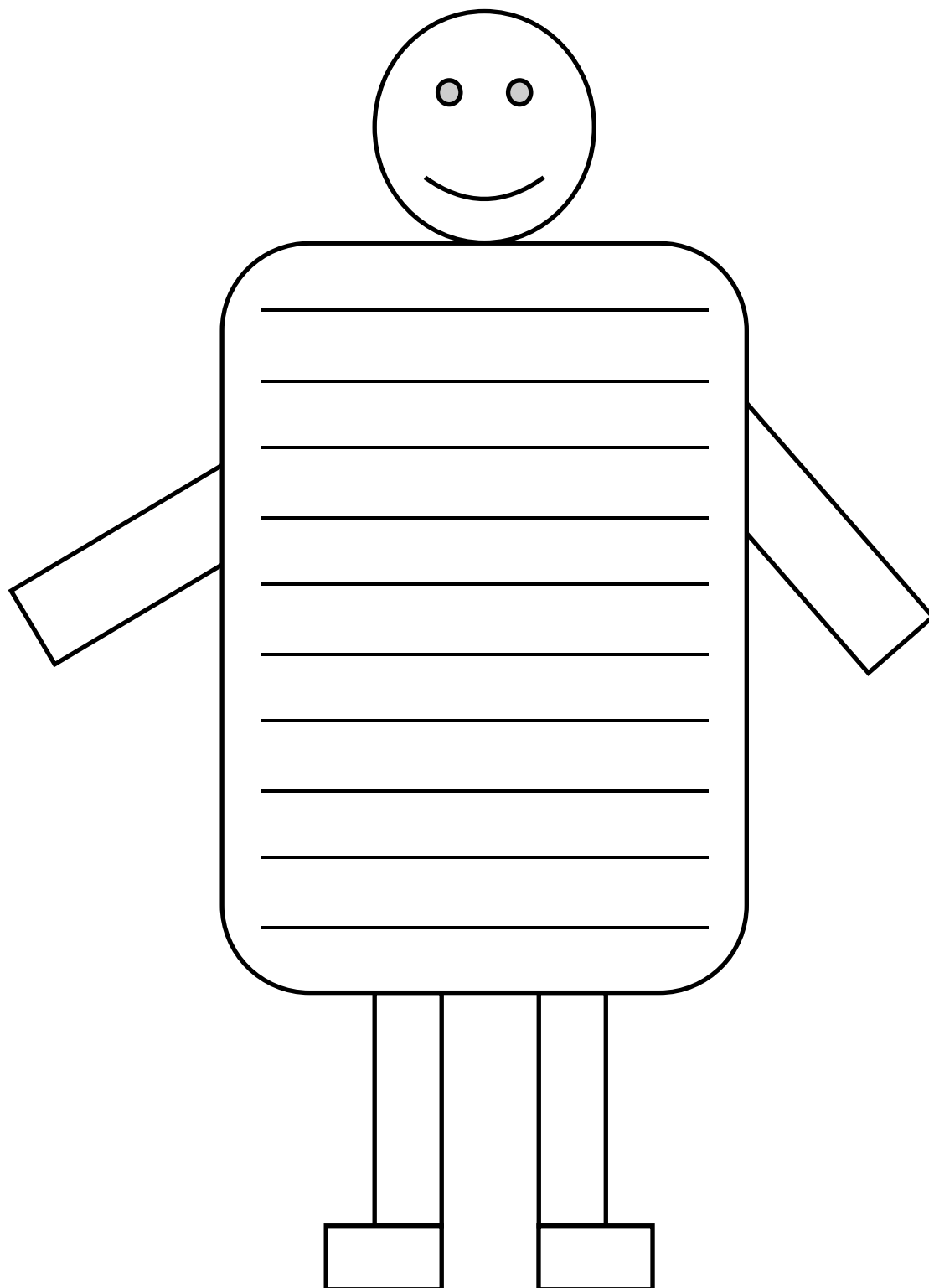
## B. La peña del garaje



Peña significa "rocky hill" pero en España, también es una palabra de argot que se usa para denominar a un "grupo de amigos".


Fuente: Gente Joven 1, página 37

C. Ahora escribe sobre ti, ¿cómo eres?

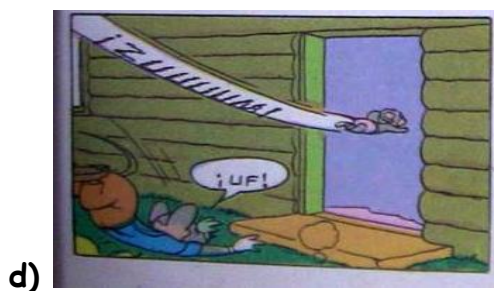


Nombre \_\_\_\_\_  
Grupo \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

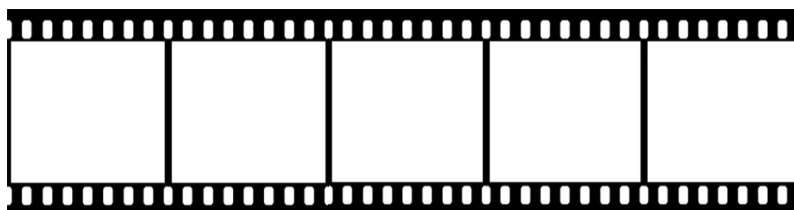
### 3. ¡Viñetas desordenadas!

A. En parejas determinad el orden de cada una de las viñetas. Escribid la letra de cada una de las partes en el rollo fotográfico para reconstruir la historia.



Fuente: <http://comicclubguayaquil.blogspot.my/2017/01/el-origen-del-super-raton.html>

1                      2                      3                      4                      5



Fuente: <http://frivkizi.info/>

¿Qué piensas de las siguientes afirmaciones?	Verdadero	Falso
El ratoncito no puede volar.		
Súper Ratón es un ratoncito común.		
El papá no quiere que le pase nada al ratoncito.		
El ratoncito es muy fuerte.		

¿Sabes que la "Onomatopeya"  
- es la imitación o  
representación de un sonido?

B. Coloca cada ruido en su sitio.

Boo! Poof! Boo! ! ! Boo!



Fuente: <https://comicskingdom.com>

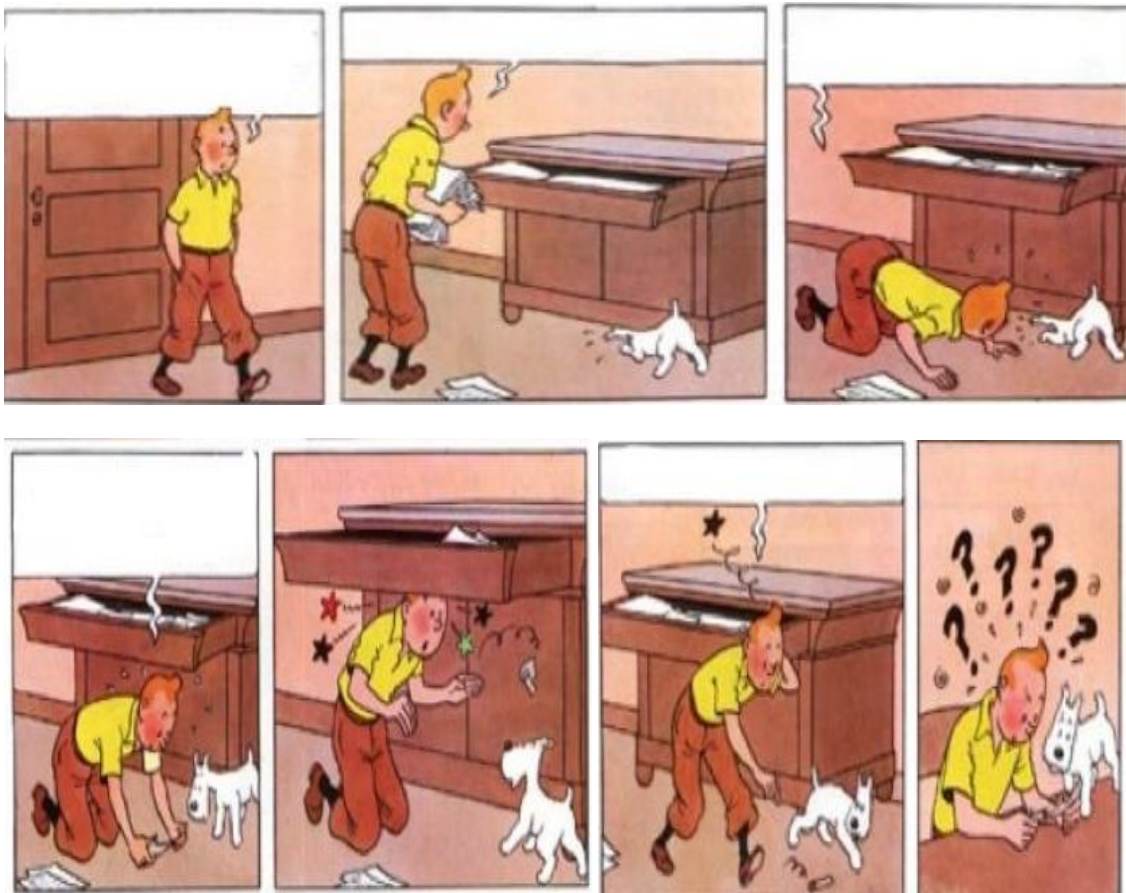


C. Lee las siguientes viñetas y continúa la historia.



Fuente: <https://comicskingdom.com/popeye-spanish/2018-05-18>

D. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. ¿Puedes usar algunas onomatopeyas?



Fuente: <http://www.visualizamos.es/secuencia/>

Nombre \_\_\_\_\_  
Grupo \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

## 4. ¡Ilustra la historia!

A. La siguiente historia se compone de cuatro párrafos. Leed con atención la historia y numerad los párrafos del 1 al 4 según vuestra opinión.

Título: \_\_\_\_\_

- ☐ Su flequillo recto le llega a las cejas y redondea el aspecto de su cara, siendo también muy famoso entre sus compañeros de colegio.
- ☐ También ayuda a los vecinos a arreglar los relojes, los hornillos, las lámparas y hasta los motores averiados. No falta quien diga que Alberto habla con las máquinas.
- ☐ Alberto es un muchacho sencillo, educado y simpático. Su sonrisa inspira confianza y su talento provoca comentarios de admiración entre los mayores.
- ☐ De vez en cuando, Alberto ayuda al dueño de una feria a reparar el mecanismo que pone en marcha el tiovivo. Ha demostrado su ingenio muchas veces.

Fuente: Adaptado de: <https://aprenderespanol.org/lecturas/ejercicios-de-lectura-recursos.html>

## B. Vocabulario

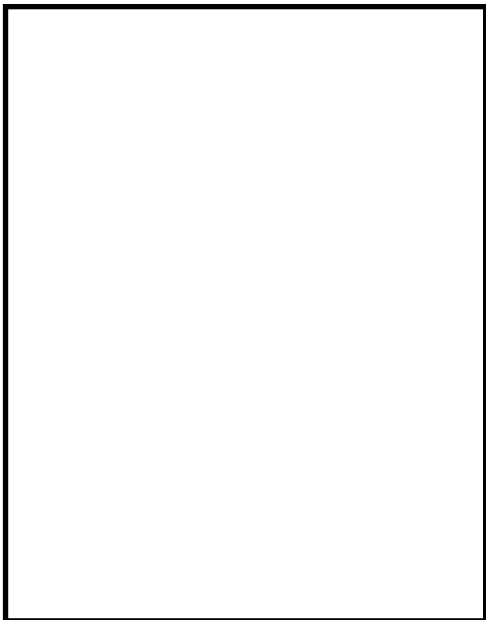
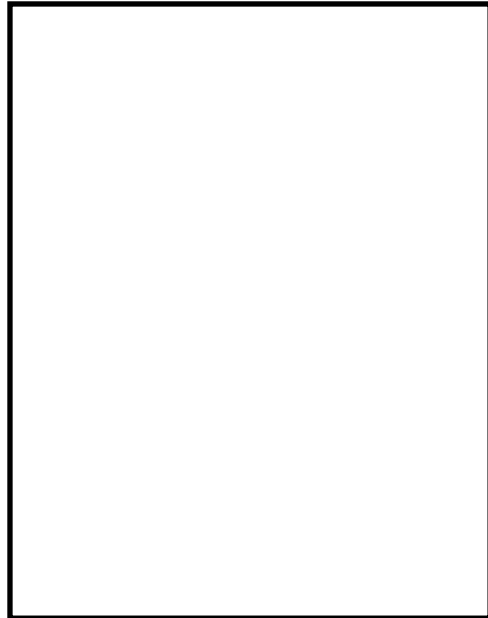
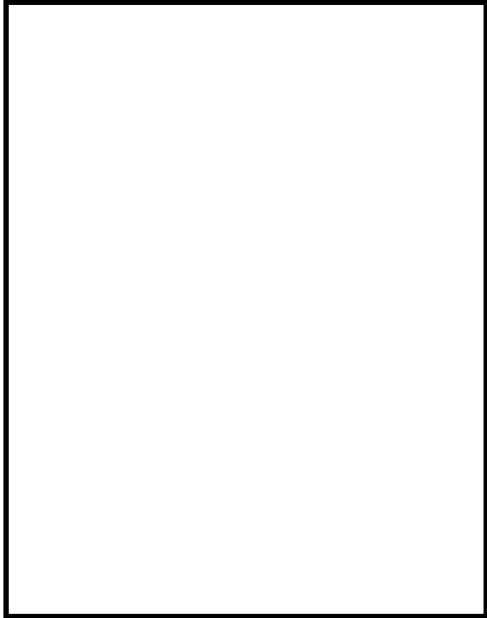
Busca en el diccionario el significado de cada una de las palabras de abajo:

Español	Inglés
<b>muchacho</b>	
<b>confianza</b>	
<b>talento</b>	
<b>admiración</b>	
<b>flequillo</b>	
<b>hornillo</b>	
<b>averiado</b>	
<b>dueño</b>	
<b>feria</b>	
<b>reparar</b>	
<b>poner en marcha</b>	
<b>tiovivo</b>	
<b>ingenio</b>	

C. Escribid un título que consideréis más adecuado para la lectura.



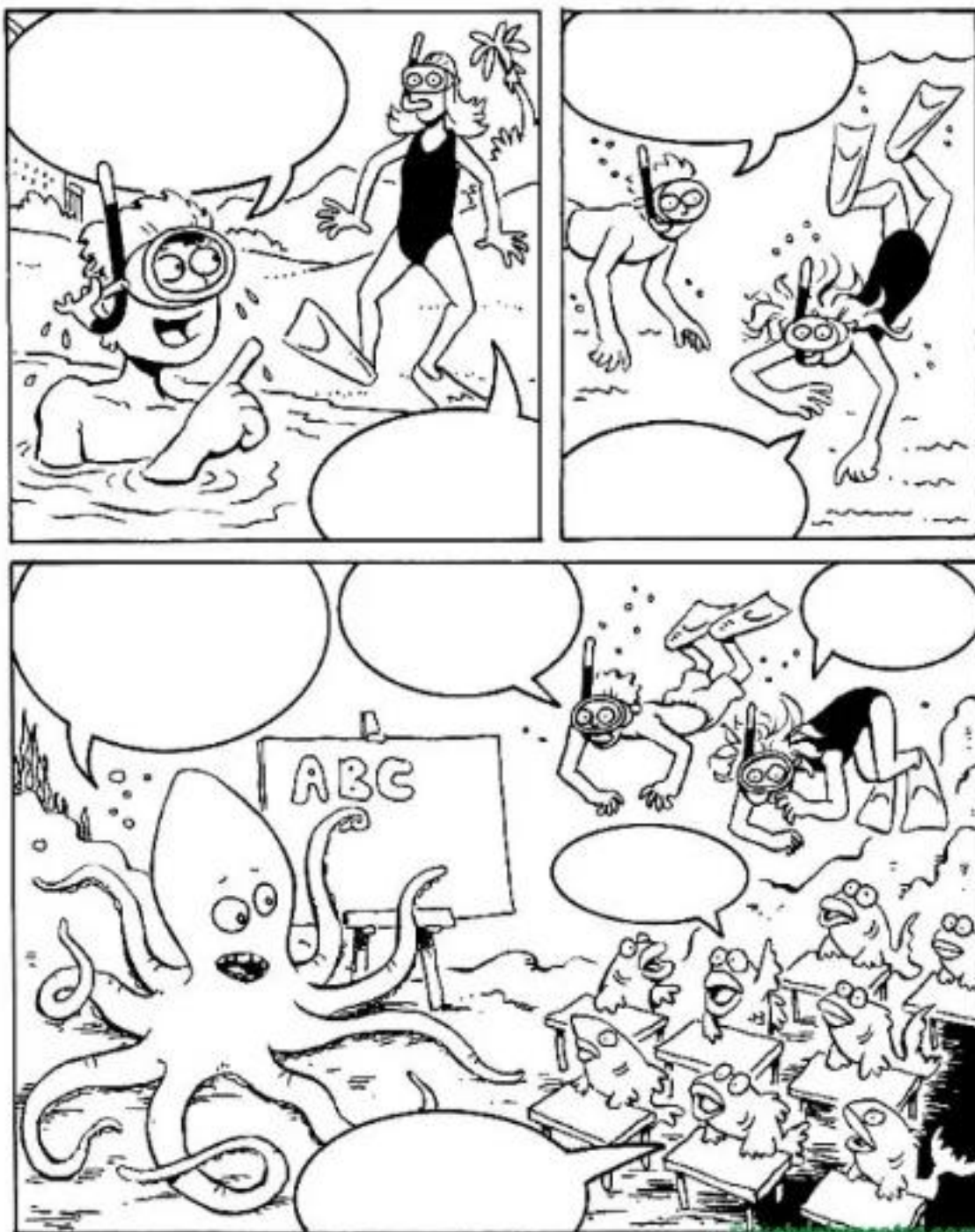
D. Ilustrad en cuatro viñetas la historia de antes utilizando algunos de los elementos del cómic (globos y onomatopeyas).



NOMBRE: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

## Colorea y crea tu propio cómic



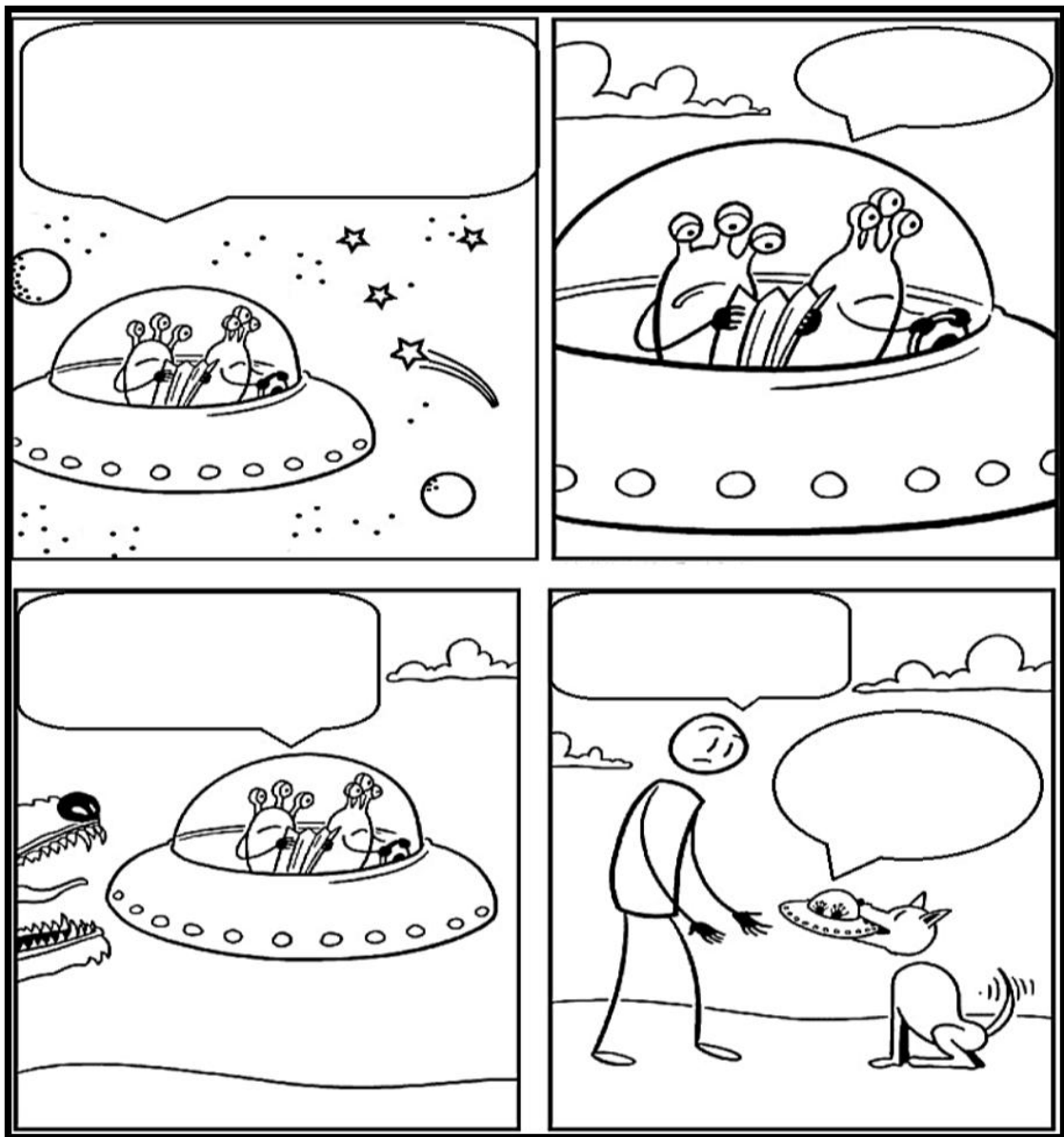
Fuente: <https://webdelmaestro.com>

Nombre \_\_\_\_\_  
Grupo \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

## 5. Crea tu propio cómic

A. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. No olvides ponerle un título.



Fuente: <https://webdelmaestro.com>



Fuente: <http://mundohipuffyamiyumi.blogspot.com>

B. Lee atentamente el siguiente texto:

Al agente secreto Mortadelo se le ha atribuido una peligrosa misión: salvar a la gente en manos de los terroristas.

Su jefe Filemón le ha dicho que están atrapados en un barco cerca de la costa.

*Fuente: creación propia*

Ilustra y relata en estas viñetas qué debe hacer Mortadelo para salvar la gente.


Grupo 2

Estudiante Angela

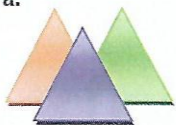

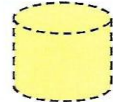
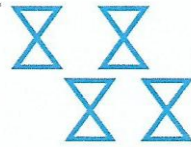
Fecha Hoy es viernes, 20 de Abril

## Prueba diagnóstica

(1 punto cada respuesta/Máximo 25)

22/25

1. Relaciona cada número con su imagen:

a.	b.	c.	d.
			
<input type="text" value="tres"/>	<input type="text" value="ocho"/>	<input type="text" value="uno"/>	<input type="text" value="cuatro"/>

~~Uno/ tres/ ocho/ cuatro~~

4 puntos

2. Lee las frases y selecciona la respuesta correcta:

- - Estos son Alejandro y Sara. Tienen 11 años y son de España.

Alejandro y Sara son:

- a. Colombianos
- ☒ b. Españoles
- c. Malayos

- ¡Hola!, Soy Ana, tengo diez años y soy de Madrid.

¿Cómo se llama?

- a. Madrid
- b. Diez
- ☒ c. Ana

2 puntos

3. Lee el texto y completa las frases con la información del texto:

**El marciano Mic - Mic**

Mic - Mic es de color verde.  
Tiene tres ojos y dos antenas.  
Mic - Mic resulta muy extraño.  
¡Claro! ¡Como que Mic - Mic es un marciano!  
Un día Mic - Mic se montó en su nave y vino de excursión a la tierra.  
¡Quería explorarla!  
Cuando llegó, unos niños lo vieron.  
- ¡Aaaaah! ¡Un extraterrestre, un extraterrestre!  
Mic - Mic al oírles se asustó todavía más que ellos y no pudo explicarles nada.  
Corriendo subió a su nave y regresó a su planeta.  
¡Adiós Mic - Mic!



(Autora: Ana María Santos Barba)

Fuente: [http://calasanz.edu.gva.es/7\\_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm](http://calasanz.edu.gva.es/7_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm)

Mic - Mic es un marciano ✓. Tiene tres ✓ ojos y dos ✓ antenas.

El marciano Mic - Mic es de color verde ✓. Cuando vino de excursión a la tierra ✓ quería explorarla ✓.

Mic - Mic se asustó cuando unos niños ✓ lo vieron y pensaron que es un extraterrestre ✓. Mic - Mic subió a su nave y regresó a su planeta ✓.

9 puntos



4. Relaciona cada viñeta<sup>1</sup> con el texto que le corresponde. Escribe el número de la viñeta en cada círculo del globo:



¡Imposible!

2 ✓



Si sumas las notas de los 3 exámenes...

✓ 4

Jeje...

3 X



¡Hoy he sacado 100 puntos!

1 ✓



¡Mira!

X 5

3

puntos

<sup>1</sup> Fuente: Dynamic Art Studio (2015): *Good morning teacher!* Malaysia: Percetakan Tatt SDN BHD

5. Lee el texto y contesta a las preguntas:

Luís es un niño simpático pero no tiene muchos amigos.  
Luís se siente solo porque no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.  
Llora tanto que sus lágrimas son como la lluvia.  
Un día, encontró en frente de su casa un gato pequeño y de color naranja.  
Todos los días Luís le da de comer al gato y juega con él.  
Ahora Luís es feliz, ya tiene un amigo.



¿Por qué se siente solo Luís?

Ejemplo: Porque no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.

¿Cómo son las lágrimas de Luís?

Son como la lluvia ✓

¿Qué encontró Luís en frente de su casa?

Un gato pequeño y de color naranja ✓

¿Cómo es el gato?

Es un niño simpático pero no tiene muchos amigos ✓

¿Qué hace Luís todos los días?

Le da de comer al gato y juega con él. ✓

¿Por qué es Luís feliz ahora?

Porque ya tiene un amigo. ✓

⚡ puntos



Grupo 1

Estudiante Little Katrina Ninja



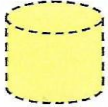
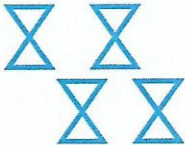
Fecha Hoy es Miércoles, 18 de Abril

## Prueba diagnóstica

(1 punto cada respuesta/Máximo 25)

21/25

1. Relaciona cada número con su imagen:

a.	b.	c.	d.
			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">tres ✓</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ocho ✓</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Una ✓</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">cuatro ✓</div>

Uno/ tres/ ocho/ cuatro

4 puntos

2. Lee las frases y selecciona la respuesta correcta:

• - Estos son Alejandro y Sara. Tienen 11 años y son de España.

Alejandro y Sara son:

- ☒ a. Colombianos
- ☐ b. Españoles
- ☐ c. Malayos

✓ ¡Hola!, Soy Ana, tengo diez años y soy de Madrid.

¿Cómo se llama?

- ☐ a. Madrid
- ☐ b. Diez
- ☒ c. Ana

1 puntos

3. Lee el texto y completa las frases con la información del texto:

**El marciano Mic - Mic**

Mic - Mic es de color verde.  
Tiene tres ojos y dos antenas.  
Mic - Mic resulta muy extraño.  
¡Claro! ¡Como que Mic - Mic es un marciano!  
Un día Mic - Mic se montó en su nave y vino de excursión a la tierra.  
¡Quería explorarla!  
Cuando llegó, unos niños lo vieron.  
- ¡Aaaaah! ¡Un extraterrestre, un extraterrestre!  
Mic - Mic al oírles se asustó todavía más que ellos y no pudo explicarles nada.  
Corriendo subió a su nave y regresó a su planeta.  
¡Adiós Mic - Mic!



(Autora: Ana María Santos Barba)

Fuente: [http://calasanz.edu.gva.es/7\\_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm](http://calasanz.edu.gva.es/7_ejercicios/ejercicios1primaria/marciano.htm)

Mic - Mic es un extraterrestre ☒. Tiene tres ☒ ojos y dos ☒ antenas.

El marciano Mic - Mic es de color verde ☒. Cuando vino de excursión a la tierra ☒ quería explorarla ☒.

Mic - Mic se asustó cuando unos niños ☒ lo vieron y pensaron que es un marciano ☒. Mic - Mic subió a su nave y regresó a su planeta ☒.

7 puntos

4. Relaciona cada viñeta<sup>1</sup> con el texto que le corresponde. Escribe el número de la viñeta en cada círculo del globo:



1

¡Imposible!

2 ✓



2

Si sumas las  
notas de los 3  
exámenes...

✓ 4

Jeje...

5 ✓



3

¡Hoy he sacado  
100 puntos!

1 ✓



4

5

¡Mira!

✓ 3

5 puntos

<sup>1</sup> Fuente: Dynamic Art Studio (2015): *Good morning teacher!* Malaysia: Percetakan Tatt SDN BHD

5. Lee el texto y contesta a las preguntas:

Luís es un niño simpático pero no tiene muchos amigos.  
Luís se siente solo porque no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.  
Llora tanto que sus lágrimas son como la lluvia.  
Un día, encontró en frente de su casa un gato pequeño y de color naranja.  
Todos los días Luís le da de comer al gato y juega con él.  
Ahora Luís es feliz, ya tiene un amigo.



¿Por qué se siente solo Luís?

Ejemplo: Porque no tiene hermanos y nadie quiere jugar con él.

¿Cómo son las lágrimas de Luís?

Son como la lluvia ✓

¿Qué encontró Luís en frente de su casa?

Un día, encontró en frente de su casa X

¿Cómo es el gato?

Es un gato pequeño y de color naranja ✓

¿Qué hace Luís todos los días?

Le da de comer al gato y juega con él. ✓

¿Por qué es Luís feliz ahora?

Porque, ya tiene un amigo. ✓

4 puntos



Nombre: Alexa Selena Low  
Grupo: uno

Fecha: Hoy es Miércoles, 25 de  
Abril

## 1. ¿Qué cómics conoces?

A. ¿Conoces alguno de estos cómics? Háblalo con un compañero.



Fig. 1

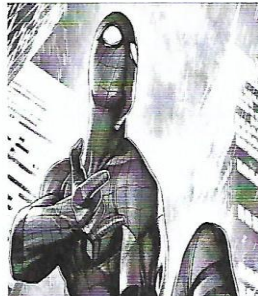


Fig. 2



Fig. 3

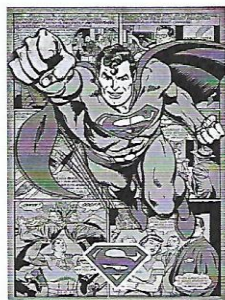


Fig. 4



Fig. 5

- Escribe el nombre de los que conozcas en el cuadro:

1. Spider man  
2. Super man

<sup>1</sup> Fig.1 - Fuente: [https://static.megustaleer.com/images/libros\\_max/BC62048.jpg](https://static.megustaleer.com/images/libros_max/BC62048.jpg)

<sup>2</sup> Fig.2 - Fuente: <http://marvel.com/characters/54/spider-man>

<sup>3</sup> Fig.3 - Fuente: [https://www.tebeosfera.com/publicaciones/zipi\\_y\\_zape\\_1993\\_b\\_ole.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/zipi_y_zape_1993_b_ole.html)

<sup>4</sup> Fig.4 - Fuente: <https://www.europosters.es/poster/superman-comic-montage-v24248>

<sup>5</sup> Fig.5 - Fuente: <https://comicvine.gamespot.com/el-super-raton/4050-81436/object-appearances/4005-39433/>

¿Sabes que en español los cómics se llaman "tebeos" o "historieta"?

Tebeo = Nombre que viene de la publicación española TBO fundada en 1917.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/38091380223502427/>

- Y en tu país, ¿cuáles son los cómics más conocidos?

Spider man, superman, Ghost Stories, Miao, Garfield, Geronimo Stilton

En los cómics, los bocadillos o los globos representan el espacio donde aparecen los diálogos o pensamientos de los personajes.



Fuente: <https://lahistorieta.weebly.com/procesos.html>

B. Observa e identifica qué tipo de globos o bocadillos hay en las siguientes viñetas:

a.



Fuente: [http://compendiariobypost.com/61\\_mundo-de-excel/2011/04/](http://compendiariobypost.com/61_mundo-de-excel/2011/04/)

a. pensamiento

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

b.



Fuente: <https://www.pinterest.es/es/946184137459756722/visual-search/?url=55&w=514&h=650>

c.



Fuente: <http://www.comicart.es/10-cuadros-de-cobra-010/>

b. conversación a la vez

c. conversación

d.



Fuente: <http://gullaxarjcomics.blogspot.mx/2007/>

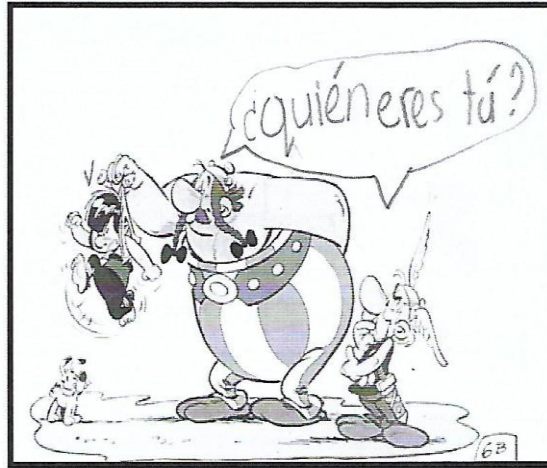
1. conversación 2. conversación 3. susurro

C. Observa las siguientes viñetas:

- ¿Qué tipo de globo usarías para cada una?
- Crea el texto que acompañaría cada una de ellas.



1.



Conversación

Fuente: <http://galiciacomics.blogspot.my/2017/05/asterix-gran-coleccion-14-asterix-en.html#>

2.



Grito

Grito

Fuente: <http://galiciacomics.blogspot.my/2017/09/super-raton-2.html>



Nombre: Allys

Fecha: Hoy es 14 de Mayo

Grupo: 2

## 2. ¿Conoces a Mortadelo y Filemón?

A. Mortadelo y Filemón, son dos personajes de un Tebeo, muy conocidos en España. La primera historieta de ellos apareció en la revista Pulgarcito en 1958.



¡Hola! Yo soy Mortadelo y soy agente secreto.

Fuente: [http://ideas.wikia.com/wiki/File:Mortadelo\\_2.gif](http://ideas.wikia.com/wiki/File:Mortadelo_2.gif)

Y yo soy Filemón. Soy el jefe de una agencia de detectives y también el jefe de Mortadelo.



Fuente: <http://es.mortadelo.wikia.com/wiki/Archivo:Filemon.gif>

Describe a los dos personajes:

- ¿Cómo son físicamente?
- ¿Qué ropa llevan?

Mortadelo



Mortadelo es alto y delgado.

Es calvo.

Lleva gafas.

Lleva una camisa blanca y una levita negra.

Lleva unos zapatos negros.

Filemón



Filemón es alto y delgado.

Es calvo.

Lleva una camiseta blanca y una pajarita negra.

Lleva unos pantalones largos rojo y unos zapatos marrón.

## B. La peña del garaje



Peña significa "rocky hill" pero en España, también es una palabra de argot que se usa para denominar a un "grupo de amigos".

Según las chicas el cantante es:

Es muy guapo,

Y es muy simpático

Y muy inteligente.

Y tan romántico, tan dulce.

Y tiene:

Y tiene unos ojos muy bonitos.

Y un pelo precioso

Y una sonrisa increíble.

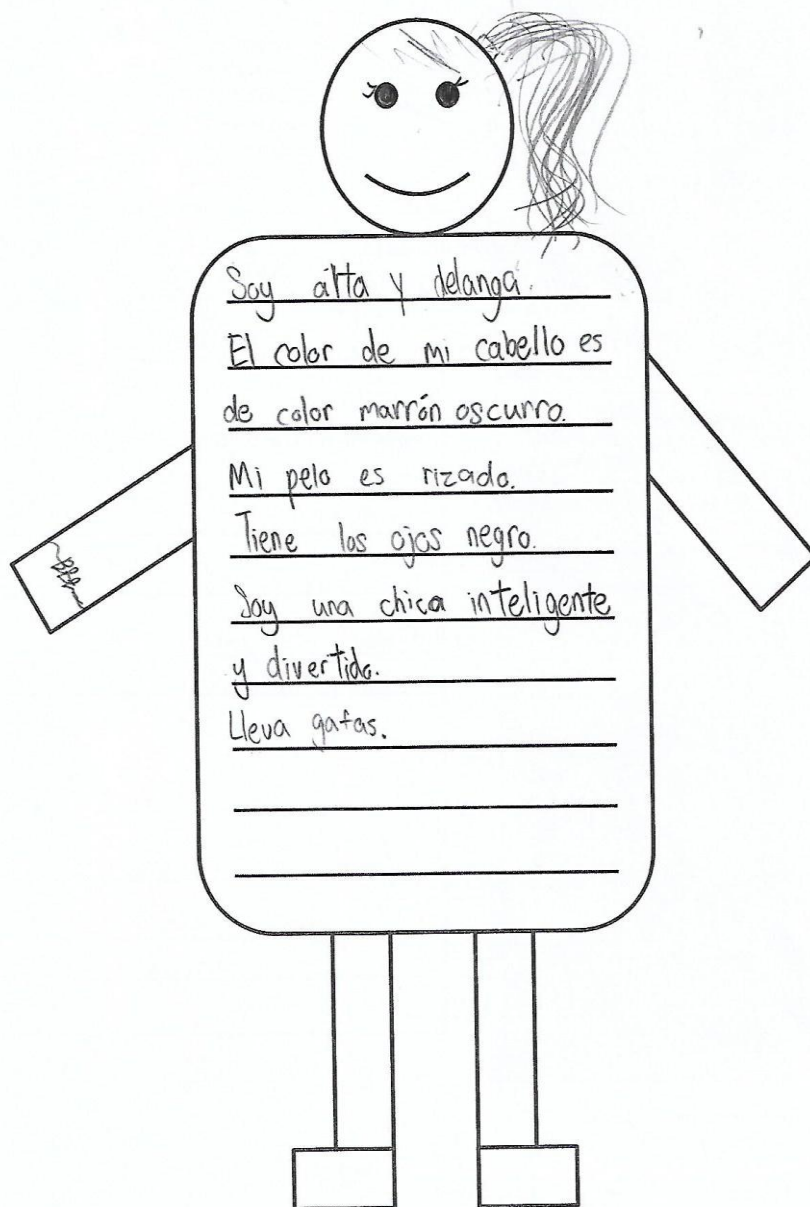
Fuente: Gente Joven 1, página 37

Nombre: TP boys

Fecha: \_\_\_\_\_

Grupo: 2

C. Ahora escribe sobre ti, ¿cómo eres?





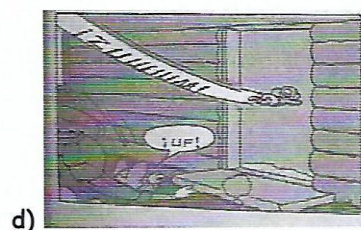
Nombre ASUNA

Fecha Hoy es Viernes, 25 de Mayo

Grupo 2

### 3. ¡Viñetas desordenadas!

A. En parejas determinad el orden de cada una de las viñetas. Escribid la letra de cada una de las partes en el rollo fotográfico para reconstruir la historia.



Fuente: <http://comicclubguayaquil.blogspot.my/2017/01/el-origen-del-super-raton.html>

1	2	3	4	5
a	d	b	c	e

Fuente: <http://frivkizi.info/>

¿Qué piensas de las siguientes afirmaciones?	Verdadero	Falso
El ratoncito no puede volar.		✓
Súper Ratón es un ratoncito común.		✓
El papá no quiere que le pase nada al ratoncito.	✓	
El ratoncito es muy fuerte.	✓	

B. Coloca cada ruido en su sitio.

¿Sabes que la "Onomatopeya" es la imitación o representación de un sonido?

Boo! Poof! Boo! ! ! Boo!



Fuente: <https://comickindom.com>

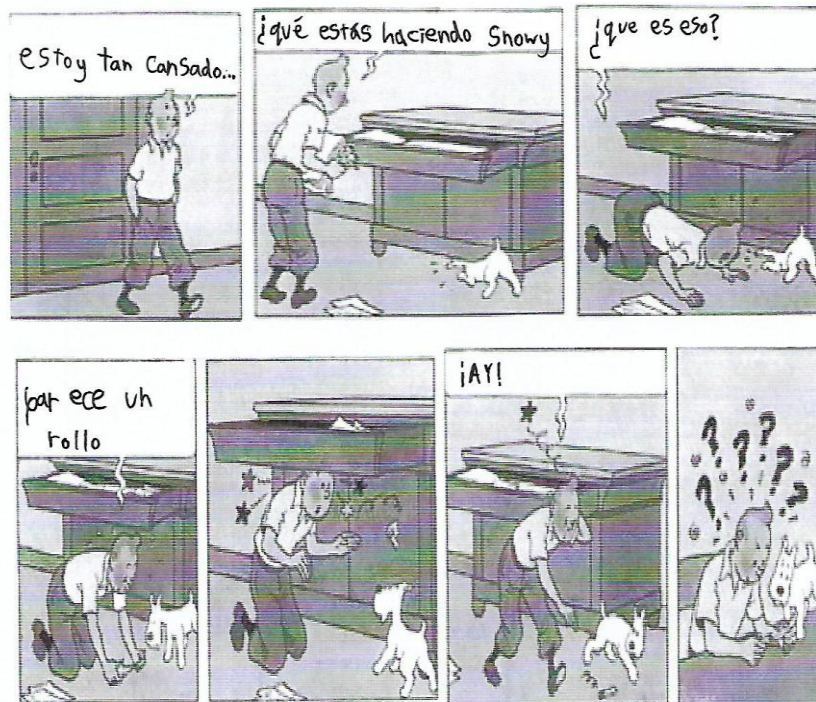


C. Lee las siguientes viñetas y continúa la historia.



Fuente: <https://comickingdom.com/popeye-spanish/2018-05-18>

D. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. ¿Puedes usar algunas onomatopeyas?



Fuente: <http://www.visualizamos.es/secuencia/>

Nombre Seraphina  
Grupo Uno

Fecha Hoy es Lunes, 28 de Mayo

#### 4. ¡Ilustra la historia!

A. La siguiente historia se compone de cuatro párrafos. Leed con atención la historia y numerad los párrafos del 1 al 4 según vuestra opinión.

Título: Alberto es un reparar el mecanismo

- ☒ 2 Su flequillo recto le llega a las cejas y redondea el aspecto de su cara, siendo también muy famoso entre sus compañeros de colegio.
- ☒ 4 También ayuda a los vecinos a arreglar los relojes, los hornillos, las lámparas y hasta los motores averiados. No falta quien diga que Alberto habla con las máquinas.
- ☒ 1 Alberto es un muchacho sencillo, educado y simpático. Su sonrisa inspira confianza y su talento provoca comentarios de admiración entre los mayores.
- ☒ 3 De vez en cuando, Alberto ayuda al dueño de una feria a reparar el mecanismo que pone en marcha el tiovivo. Ha demostrado su ingenio muchas veces.

Fuente: Adaptado de: <https://aprenderespanol.org/lecturas/ejercicios-de-lectura-recursos.html>



### B. Vocabulario

Busca en el diccionario el significado de cada una de las palabras de abajo:

Español	Inglés
muchacho	boy
confianza	trust
talento	talent
admiración	admiration
flequillo	fringe
hornillo	cooker
averiado	damaged
dueño	owner
feria	fair
reparar	repair
poner en marcha	start
tiovivo	carousel
ingenio	ingenuity

C. Escribid un título que consideréis más adecuado para la lectura.

D. Ilustrad en cuatro viñetas la historia de antes utilizando algunos de los elementos del cómic (globos y onomatopeyas).



Nombre Ivy

Fecha Hoy es Miercoles, 6 de Junio

Grupo 1

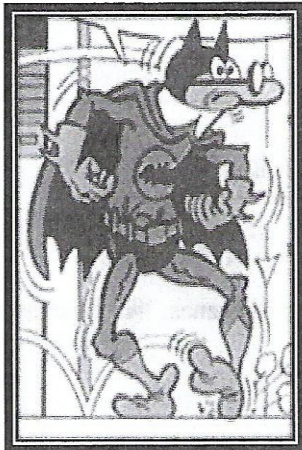
### 5. Crea tu propio cómic

A. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. No olvides ponerle un título.

Aventura La Tierra



Fuente: <https://webdelmaestro.com>



B. Lee atentamente el siguiente texto:

Al agente secreto Mortadelo se le ha atribuido una peligrosa misión: salvar a la gente en manos de los terroristas.

Su jefe Filemón le ha dicho que están atrapados en un barco cerca de la costa.

*Fuente: creación propia*

Fuente: <http://mundohipuffyamiyumi.blogspot.com>

Ilustra y relata en estas viñetas qué debe hacer Mortadelo para salvar la gente.





Nombre chocda te

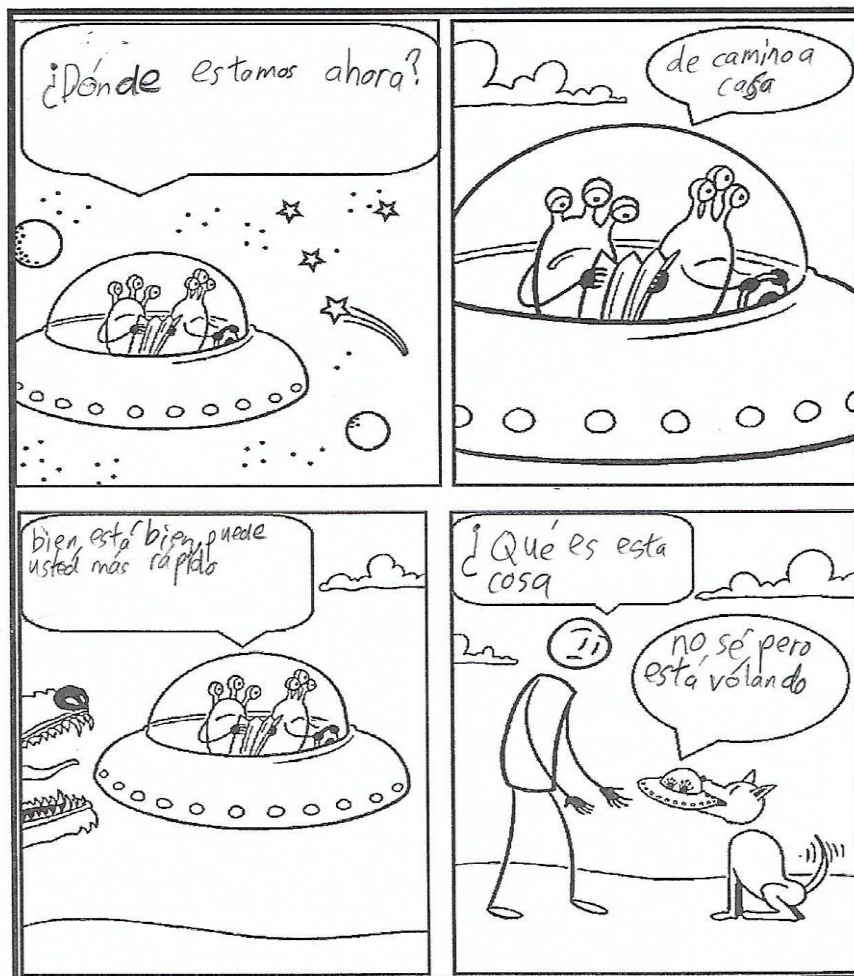
Fecha Hoy es Viernes, 22 de Junio

Grupo 2

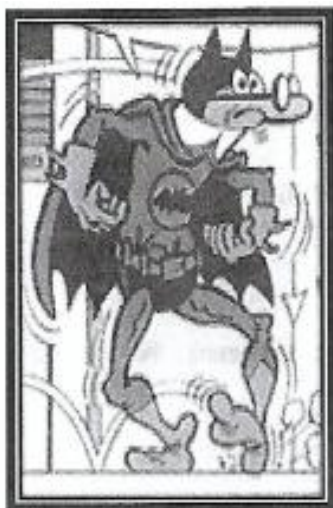
### 5. Crea tu propio cómic

A. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. No olvides ponerle un título.

extranjero en peligro



Fuente: <https://webdelmaestro.com>



B. Lee atentamente el siguiente texto:

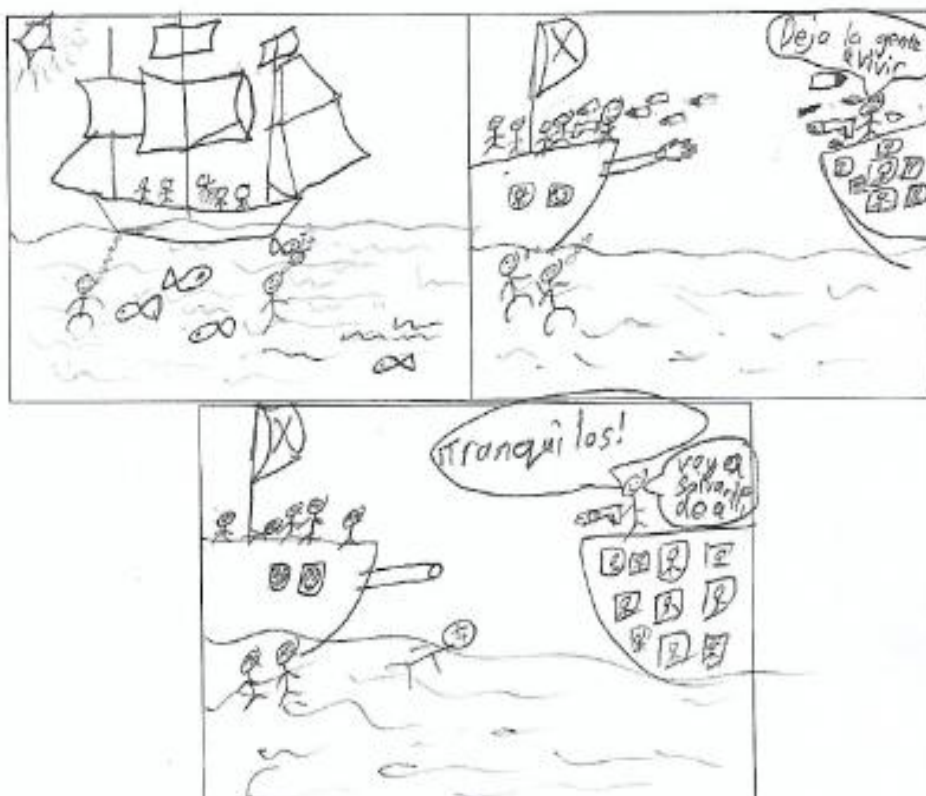
Al agente secreto Mortadelo se le ha atribuido una peligrosa misión: salvar a la gente en manos de los terroristas.

Su jefe Filemón le ha dicho que están atrapados en un barco cerca de la costa.

*Fuente: creación propia*

*Fuente: <http://madedelobuffon.com/blogpost.com>*

Ilustra y relata en estas viñetas qué debe hacer Mortadelo para salvar la gente.





NOMBRE: Snowpup

FECHA: Hoy es Jueves, 31 de Mayo

## Colorea y crea tu propio cómic



Fuente: <https://webdelmaestro.com>



NOMBRE: Snowpup

FECHA: Hoy es Jueves, 31 de Mayo

## Colorea y crea tu propio cómic



Fuente: <https://webdelmaestro.com>



NOMBRE: Ziyu

FECHA: Hoy es Jueves, 31 de Mayo

## Colorea y crea tu propio cómic



Fuente: <https://webdelmaestro.com>

